

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España | PSOne • PS2
Nº 39 • 2'75 €
Portugal 2,75 €
Play manía
¡3 GUÍAS COMPLETAS!
MAX PAYNE
ICO
HARRY POTTER
¡¡Alucinante!!
VIRTUA FIGHTER 4
La mejor lucha se estrena en PS2
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
PS2
NO ONE LIVES FOREVER
K.O. KINGS 2002
STAR WARS RACER REVENGE
STATE OF EMERGENCY
EVE OF EXTINCTION
SHADOW HEARTS
PARAPPA THE RAPPER 2
SHADOW MAN 2
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002
POLICE 24/7
GRANDIA 2...
PSONE
PRO EVOLUTION SOCCER
SCOOTER RACING
IN LINE SKATER...
¡Descuento seguro!
Ahórrate 3 euros
en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
¡¡INVASIÓN EN PS2!!
Star Wars, Spiderman, X-Men 2, El Señor de los Anillos, MIB 2, Matrix...
¡JUEGOS DE PELÍCULA!
Comparativa
Descubre cuál es el mejor "Beat'em up" para PS2
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº4
Play manía
Metal Gear Solid 2
Mapas • Enemigos • Consejos • Secretos • Curiosidades
¡Búscala en el interior!
Guía de Metal Gear Solid 2
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
8 424094 800032
00039

















NINTENDO GAMECUBE





SENTIDO... ARÁCNIDO... ZUMBANDO.



VE MÁS ALLÁ DE LA PELÍCULA. JUNIO 2002

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. De Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

www.sony.com/spider-man

MARVEL



COLUMBIA PICTURES

ACTIVISION

activision.com

Sumario 39

www.hobbypress.es/Playmania

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y Autoedición.
Ruth Caravaca, Fernando Bravo Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de Suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:








Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.





EA Sports nos adelanta la emoción del Mundial

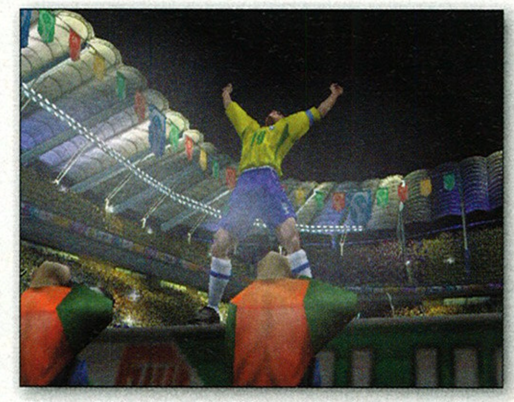
MUNDIAL FIFA 2002

Si eres un fanático del fútbol y esperas con impaciencia el inicio del Mundial, este año vas a poder disfrutarlo antes que nadie. Y es que a finales de abril EA Sports pondrá a la venta el juego oficial del campeonato, *Mundial FIFA 2002*, para PSOne y PS2.

Como siempre, EA Sports se ha hecho con la licencia oficial de la Copa del Mundo de Corea y Japón, lo que significa que el juego va a recrear a las mil maravillas todos los aspectos del campeonato, incluidos los estadios, las equipaciones oficiales de las selecciones y hasta las mascotas de cada equipo.

La compañía va a echar mano de toda su experiencia en esto del fútbol y, sobre la base de *FIFA 2002*, promete sorprendernos con importantes novedades, tanto visuales, como jugables. Así, se va a potenciar el juego aéreo para permitir más precisión al rematar en en salto y se van a mejorar las animaciones de los jugadores, en especial a la hora de pugnar por la pelota.

La espectacularidad va a ser la bandera del juego, por lo que vamos a disfrutar de alucinantes ángulos de cámara para las repeticiones, una impactante música orquestal y todos los detalles que siempre han caracterizado las producciones de la compañía. Y eso sin olvidarnos de la perfecta recreación física de las estrellas de cada equipo.



El juego oficial del Mundial 2002 se pondrá a la venta en abril y tratará de recrear toda la espectacularidad de esta competición.



Partiendo de la base fijada con *FIFA 2002*, EA Sports ha prometido importantes mejoras, especialmente jugables.



FIFA Mundial 2002 estará disponible tanto para PSOne como para PS2, aunque la calidad gráfica será superior en la 128 bits.



Como podéis comprobar en esta imagen, las equipaciones de cada una de las selecciones estarán representadas al milímetro.

LA SERIE PLATINUM SE ESTRENA EN PS2

Sony ha puesto en marcha la esperada serie Platinum de PS2, que se ha estrenado en las tiendas españolas el día 1 de marzo con cuatro títulos de infarto y una carátula fácilmente reconocible.

Los que llevéis en esto de PlayStation bastante tiempo, conoceréis de sobra lo que es y lo que significa la serie Platinum. A los más nuevos quizá os suene a chino, pero lo cierto es que, tanto para unos como para los otros, la inauguración de esta serie en PS2 es la mejor noticia que Sony nos podía ofrecer. Y es que Platinum implica bueno, bonito y barato.
La serie se estrena en 128 bits con cuatro títulos de lujo: *Gran Turismo 3*, *Dead or Alive 2*, *Tekken Tag Tournament* y *Formula One 2001*, al precio de 29,99 euros, menos de 5.000 pesetas. Como sabéis, para que un juego se gane un hueco en los Platinum es imprescindible que en su lanzamiento original haya cosechado un éxito importante de ventas, lo que garantiza su calidad.
Aunque Sony es la encargada de hacer la selección, en la serie tienen cabida títulos de cualquier compañía, lo que significa que, además de calidad y precio, también dispondremos de mucha variedad. Eso sí, de momento ninguna otra compañía ha confirmado cuáles de sus títulos saltarán a Platinum, aunque seguro que muy pronto podremos hacernos, por muy poco dinero, una juegoteca de lujo con los mejores juegos de Proein, Capcom, Electronic Arts, Acclaim, Virgin... Igual que ocurriera con PSOne, no va a haber un período de tiempo establecido para el lanzamiento de un juego en Platinum, quedando un poco al interés del distribuidor su lanzamiento. Eso sí, podemos calcularle más o menos un año.



Estos cuatro juegazos inauguran la serie Platinum de PS2. Ya sabéis, juegos de calidad comprobada a un precio irresistible: 29,99 euros, o lo que es lo mismo, menos de 5.000 pesetas.



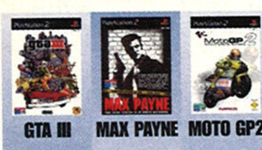
Los más vendidos PSX (del 1 al 28 de febrero)

*Lista facilitada por

FINAL FANTASY VI	FINAL FANTASY IX	METAL GEAR SOLID	HARRY POTTER	GRAN TURISMO 2	FIFA 2002	MONSTRUOS S.A.	FINAL FANTASY VIII	DRIVER 2	COLIN MCRAE 2
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más vendidos PS2 (del 1 al 28 de febrero)

*Lista facilitada por

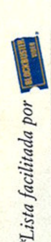







GTA III	MAX PAYNE	MOTO GP2	ACE COMBAT DT	PRO EVOLUTION	DEVIL MAY CRY	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SILENT HILL 2	JAK & DAXTER
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más alquilados PSX/PS2 (del 1 al 28 del 2)



*Lista facilitada por



DEVIL MAY CRY	GTA III	BURNOUT	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	FIFA 2002	MAX PAYNE	PRO EVOLUTION	HARRY POTTER	JAK & DAXTER	FIFA 2002
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

FFX y GT Concept

Sony confirma dos de sus estrellas.

Salvo cambios de última hora, Sony ya tiene previstas las fechas de lanzamiento de dos de sus juegos más esperados. Por orden cronológico, en primer lugar nos llegará *Final Fantasy X*, el esperado juego de rol de Square, que está previsto para el 29 de Mayo, y nos llegará con los textos en castellano y las voces en inglés. Dos meses después, en Julio, le tocará a *Gran Turismo Concept*. Todavía no se sabe si será una versión completamente nueva, que es lo que últimamente se rumorea, o si será una adaptación directa de la versión japonesa. En caso de que sea una edición nueva, incluirá nuevos modelos exhibidos en el salón de Ginebra, los circuitos de *GT3* y alguna que otra sorpresa más.



MÁS DETALLES SOBRE EL NUEVO TOMB RAIDER

Lara prepara su salto a la "nueva generación".

Nuestra querida Lara sigue preparando su esperadísimo regreso a una consola de Sony, y por lo que hemos podido ver, la espera va a merecer la pena. Poco se sabe todavía del argumento, pero ya está confirmado que junto a la arqueóloga habrá un personaje masculino controlable, que ayudará a Lara en todo lo relacionado con pegar tiros. También podemos adelantaros que el número de acciones y movimientos que hemos podido ver en los *Tomb Raider* anteriores será ridículo en comparación con lo que nos espera en *Next Generation*, incluyendo además acciones y movimientos que iremos incrementando y mejorando a medida que juguemos, sin duda, una novedad realmente atractiva. Un diseño de Lara completamente revisado (gracias al cual estará más "guapa" y estilizada que nunca), unos escenarios que por su interactividad y nivel de detalle dejarán sin habla al más pintado y muchas, muchas sorpresas más, harán que nos mordamos la uñas hasta que el juego salga a la calle en noviembre. Estad atentos, porque el mes que viene os contaremos muchas más cosas sobre el esperado regreso de la señorita Croft, esta vez en PS2.



Lara Croft hará su estreno triunfal en PS2 en noviembre, aunque ya empiezan a desvelarse los primeros detalles.



El apartado técnico del nuevo *Tomb Raider* se verá muy beneficiado gracias gracia a potencial gráfico de PS2.

LAS BICICLETAS SON PARA EL VERANO

***Mat Hoffman´s Pro BMX 2*, en junio en PS2.**

Activision sigue apostando por los deportes de riesgo y tras los buenos resultados de *Tony Hawk´s 3*, regresará con la primera incursión de otro de sus astros, Mat Hoffman, en PS2. Como en su antecesor, las bicicletas BMX volverán a ser las estrellas del juego, y montados en ellas podremos afrontar un renovado modo Carrera, con nuevos retos, y disfrutar con las inclusión de nuevas "cabriolas" y unos escenarios mucho más grandes, sólidos e interactivos. Si lo tuyo son los deportes de riesgo, no le pierdas de vista...



El astro de la bicicleta, Mat Hoffman, se prepara para su primera aparición en PS2, que será en junio.

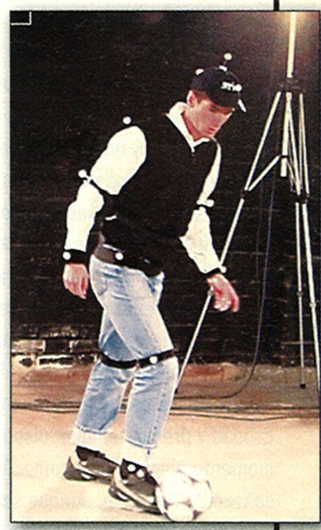


Como ha ocurrido con *Tony Hawk's 3, Mat Hoffman 2* va a ganar en espectacularidad con su salto a PS2.

ZIDANE ENTRA EN JUEGO

La estrella del fútbol se sometió a una sesión de "Motion Capture".

Como ya os anunciamos, Cryo va a poner a la venta en mayo un simulador de fútbol con el nombre de la estrella del Real Madrid. Pues bien, para que al juego no le falte detalle, Zidane no sólo le va a prestar su imagen, sino también su característico estilo de juego. Para asegurarse de reflejar fielmente al futbolista, Cryo ha sometido a Zidane a una sesión de "Captura de Movimientos" gracias a la que el modelo tridimensional del juego estará dotado del mismo talento para el fútbol que el astro francés.



Aquí tenéis a Zidane en plena faena y con los sensores de movimiento.

GANADORES DEL JUEGO SYPHON FILTER 3 (PSone)

Estos son los ganadores de los quince juegos *Syphon Filter 3* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Febrero. Enhorabuena.

Sergio Barbero Díaz	Álava
Javier Pascual Sánchez	Álava
Carlos Blasco Pujol	Álava
Alfons López Sampietro	Albacete
Jose Mª Martínez Rivera	Burgos
Emilio Echeveste Beltrán	Guipúzcoa
Rogelio Méndez Cociña	Lugo
Víctor Díez Escudero	Madrid
Miguel Pedraz Hernández	Madrid
Pablo Malde Pazos	Pontevedra
Saúl Vicente Moral	Salamanca
Emilio Guerrero Valdenebro	Sevilla
David Curiel Dorado	Tarragona
Gorka Hurtado Cantero	Vizcaya
Jesús Mª Caño Gómez	Vizcaya

COMMANDOS 2 TAMBIÉN SE ESCUCHA

Se ha puesto a la venta la banda sonora.

Aunque os habíamos adelantado que el esperado juego de estrategia para PS2, *Commandos 2*, estaría a la venta en abril, finalmente no estará disponible hasta mayo, y es que los chicos de Pyro están retocando algunos detalles para mejorar la jugabilidad. Así, se están optimizando los tiempos de carga y se está mejorando el interfaz, buscando un control más sencillo.

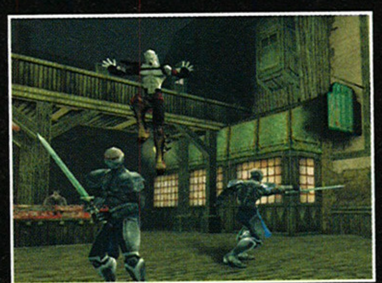
Para amenizar la espera, Pyro Studios ha puesto a la venta la banda sonora del juego, que contiene 29 pistas con una gran variedad de temas.



El Mal Debe Triunfar
-Kain



Kain, el personaje más malvado de la historia del videojuego, regresa para reclamar Nosgoth.



Con las manos o armado, enfréntate a tus enemigos cuerpo a cuerpo y succiona su sangre.



Emplea los Dones Oscuros como posesión, ruptura y sigilo para vengarte de tus enemigos.



HA VUELTO

www.LegacyofKain.com

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70









PlayStation 2



GAMES WITH CHARACTER

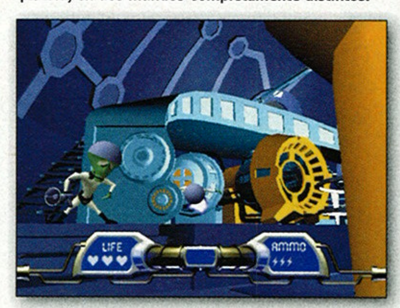
¡PREPARA TU PISTOLA DE LUZ!

Planeta lanzará en mayo el original arcade de pistola *Endgame*.

Si tienes una PS2, una pistola de luz y ganas de marcha, estás de suerte, ya que a juegos como *Vampire Night* o *Police 24/7*, se les va a sumar en mayo *Endgame*, título de Empire que Planeta distribuirá en nuestro país en mayo. La principal peculiaridad de este arcade es que nos va permitir jugar en dos realidades bien distintas. Por un lado lucharemos en el mundo real contra los malvados agentes de una megacorporación, y por otro nos enfrentaremos a extrañas criaturas en una enloquecedora realidad virtual. Si a su calidad gráfica le sumamos que podremos seguir varios caminos para descubrir múltiples finales o la posibilidad de destruir algunos detalles de los escenarios, nos encontramos con un título al que seguir la pista.



Endgame nos invitará a sumergirnos, a punta de pistola, en dos mundos completamente distintos.



NENE, DEJA EN PAZ LA NAVE

THQ presenta en PS2 las aventuras de *Jimmy Neutron.*

Jimmy Neutron es un inteligente niño de 10 años que tiene que salvar la Tierra de la aniquilación, y que por el camino ha protagonizado una un serie de TV, una película que se estrenará este verano y un videojuego para PS2. El caso es que el juego para PS2, que se llamará igual que su protagonista, nos permitirá manejar a Jimmy y a otros dos héroes más a lo largo y ancho de 7 niveles plagados de puzzles, minijuegos y por supuesto, plataformas. Para sobrevivir a esta aventura, además de ser muy hábiles manejando todo tipo de armas, también tendremos que pilotar un montón de vehículos e interactuar con otros personajes. ¿Para cuándo? Pues para abril o mayo.



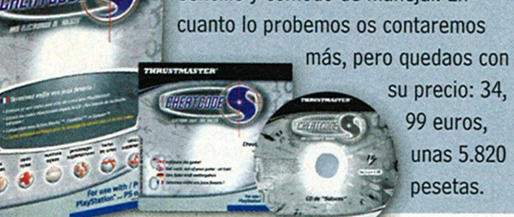


Jimmy Neutron es una de las últimas estrellas de Nickleodeon, la factoría responsable de series como "Rugrats".

HAZ TRAMPAS EN PS2

Thrustmaster presenta su cartucho de trucos para PS2.

Guillemot comercializará en breve en nuestro país el cartucho de trucos de Thrustmaster para PS2, Cheatcode S, un aparatito que nos permitirá hacer trampas con nuestros juegos favoritos para beneficiarnos de un montón de ventajas, como por ejemplo, tener dinero infinito en *Gran Turismo 3*. El Cheatcode S incorporará más 1.400 códigos para los 80 mejores juegos del catálogo de PS2 y presentará un interfaz sencillo y cómodo de manejar. En cuanto lo probemos os contaremos más, pero quedaos con su precio: 34, 99 euros, unas 5.820 pesetas.



GANADORA MEJORES DEL 2001

Aquí tenéis el nombre de la ganadora de la PS2, sorteada entre las cartas recibida para elegir a los mejores del año.

Ana Carmen Ruiz Valerio..........Navarra

RESIDENT EVIL VOLVERÁ A PS2

***Network Biohazard* será online.**

¿Quién dijo que la saga *Resident Evil* no volvería a PS2? Capcom nos ha sorprendido a todos con el anuncio de *Network Biohazard* para PS2, título provisional para un juego del que se sólo se sabe que será Online y que nuestro objetivo será, cómo no, escapar de Raccon City y de su tan particular "fauna". Atractivo, ¿verdad? Pues armaos de paciencia, porque la espera se nos antoja muuuy larga. Aparte, se rumorea de manera muy insistente que si los *Resident Evil* no funcionan en GameCube tan bien como Capcom espera, la saga podría regresar a PS2 antes de lo previsto... Es sólo un rumor, pero permaneced atentos.

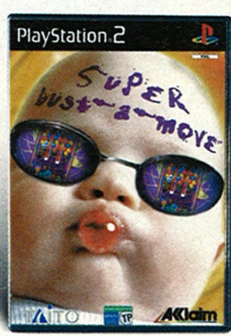
LAS REBAJAS DE MARZO

Acclaim vuelve a rebajar el precio de sus juegos para PS2.

Coincidiendo con la puesta en marcha de la serie Platinum de PS2, Acclaim inició el 1 de marzo una segunda rebaja en sus clásicos, que se colocan con el más que atractivo precio de 19,95 euros, unas 3.300 pesetas. El puzzle *Super Bust a Move*, *Crazy Taxi* y el original juego de carreras de radio control, *RC Revenge Pro*, han sido los elegidos para abrir fuego.







¿TODAVÍA NO TIENES PS2?

Sony pone a la venta nuevos packs PS2.

Si aún no te has hecho con una PS2, seguro que el lanzamiento del genial *Metal Gear Solid 2* te está animado a decidirte. Pues bien, desde el 15 de marzo Sony va a hacer que tu decisión sea mucho más fácil, ya que en esa fecha va a poner a la venta un pack especial que incluye la consola junto a *MGS2*. Y si todavía tienes reticencias, fíjate en el precio: 339,99 euros, es decir, unas 56.500 pesetas. Vamos que el juego te sale por unos 40 euros. Tirado de precio...
De todos modos, si el espionaje no es lo tuyo, Sony te tiene preparado otro pack especial, esta vez dedicado a la velocidad. Y es que también por 339,99 euros, puedes hacerte con tu PS2 y el divertido *Moto GP 2*. Qué, ¿no te animas?

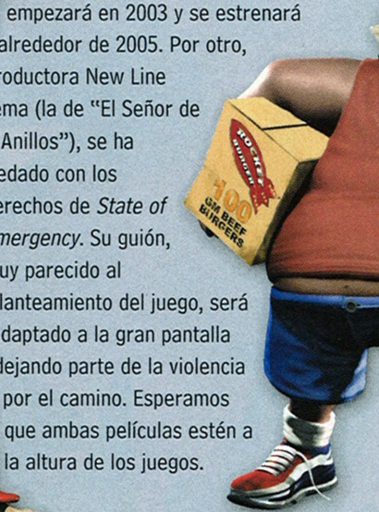




Sony te pone en bandeja dos packs especiales que incluyen PS2 y un juego por un precio irresistible. Tú decides si te decantas por el espionaje o la velocidad.

TEKKEN Y STATE OF EMERGENCY SALTAN A LA GRAN PANTALLA

Otros dos juegazos adaptados al cine.



En un futuro todavía un poco lejano, dos exitosos juegos de PS2 serán llevados al cine. Por un lado, Namco ha llegado a un acuerdo con Gaga Communications y Crystal Sky Productions para llevar su exitosa saga de lucha a la gran pantalla. Todo está muy en el aire, pero ya os adelantamos que el rodaje empezará en 2003 y se estrenará alrededor de 2005. Por otro, la productora New Line Cinema (la de "El Señor de los Anillos"), se ha quedado con los derechos de *State of Emergency*. Su guión, muy parecido al planteamiento del juego, será adaptado a la gran pantalla dejando parte de la violencia por el camino. Esperamos que ambas películas estén a la altura de los juegos.

KOJIMA PRESENTÓ EN EUROPA SU MGS2

Estuvimos con el genio japonés en Londres.

El pasado día 28 de febrero Konami nos invitó a la presentación europea de su flamante *Metal Gear Solid 2*. El evento se celebró en Londres y contó con la presencia del gran Hideo Kojima, creador y máximo responsable de la saga *MG*. Tras una breve presentación a cargo de Kunio Neo, presidente de Konami Europa, Kojima San se sometió pacientemente a las preguntas de la prensa europea, aunque tampoco nos dijo nada que no supiéramos ya. Interrogado sobre la polémica decisión de no doblar el juego a ninguna lengua europea (salvo al inglés, claro está), Kojima alegó falta de tiempo para doblar un título que tiene bastante más trabajo, en este sentido, que el primero. También pudimos conocer otras facetas del genio, como sus primeros pasos como jugón (*Super Mario Bros* de NES). La sorpresa del evento fue la presencia de Harry Gregson-Williams, autor de la banda sonora y famoso por sus trabajos para cine. El acto fue sin duda la antesala del espectacular éxito que cosechará *MGS 2* con toda seguridad en Europa.





El compositor matizó las diferencias con respecto a las B.S.O. de cine.



Hideo Kojima nos dedicó nuestro ejemplar americano de *MGS 2*.

GANADORES DEL CONCURSO SOUL REAVER 2

Aquí tenéis la lista de los ganadores del concurso *Soul Reaver 2*, publicado en el número 37 de PlayManía.

CHAQUETAS:

Abel Fernández Arnáiz .... Burgos
Pascual Vázquez Cruz .... Cuenca
Ramón O. Castro Artiaga .... Granada
Alfonso Pérez Redondo .... Guadalajara
Carmen Asesio Lamelas .... Huesca
Fco. Javier Mejías Isabel .... Madrid
Emilio Portada López .... Madrid
Roberto Pulpillo Barez .... Madrid
Jose M. Hualde Casimiro .... Navarra
Albert Pla Estrada .... Tarragona

FIGURAS SOUL REAVER:

Valentín Alcocer Pérez .... Alicante
Francisco González Carrión .... Alicante
Bienvenido Revuelto Sastre .... Baleares
Juan J. Moreno Atienza .... Baleares
Francisco Martínez Cuadrado .... Barcelona
Juan León Villarroya .... Barcelona
Ainhoa Martínez López .... Cantabria
Marcos Castro Miranda .... La Coruña
Oscar Naveira Ferreiro .... La Coruña
Sonia Rodríguez González .... La Rioja
Ismael Maldonado Fanego .... Madrid
Ramón Gutiérrez Callero .... Madrid
Víctor M. Sen Gaitán .... Madrid
Alex Ruíz Montejano .... Madrid
Jose Paniagua Fernández .... Málaga
Daniel Sánchez Jiménez .... Málaga
Rafael Murcia Rodríguez .... Málaga
Diego Villegas García .... Murcia
Mariano Blanco González .... Palencia
Sergio García Hueso .... Sevilla
Jose R. Barrial García .... Tarragona
Roger Fau Comin .... Teruel
Iván Barcia Vidorreta .... Zaragoza
Roberto Paules Villar .... Zaragoza



STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Ahora, con el poder de la FUERZA.

La Fuerza te acompaña en la cabina del nuevo caza Jedi: sacado directamente de Star Wars: Episodio II. Controla una auténtica nave Jedi y usa los poderes de la Fuerza de rayo, escudo, reflejo y onda expansiva en más de 15 misiones interactivas. Incluso puedes jugar con –o contra– tus amigos en el modo para 2 jugadores y experimentar la impresionante acción de los cazas como sólo puede hacerlo un Jedi. Siente el poder en www.jedistarfighter.com









Sitio Web oficial *Star Wars* www.starwars.com





BARBARIAN GOLPEA CON FUERZA

El juego de Titus será distribuido por Virgin a principios de junio.

Titus está dando los últimos retoques a *Barbarian*, un devastador beat´em up con un concepto de juego y una factura técnica muy interesante. Podremos elegir entre 10 personajes típicos en el género de la Espada y Brujería, y nuestro cometido será imponernos a los rivales en enormes arenas utilizando armas, magias y muchos elementos del entorno, como rocas e incluso otros personajes. Los combates podrán ser de hasta ocho contendientes, pudiendo participar en ellos cuatro jugadores. 12 enormes escenarios en 3D con gran nivel de interactividad, un sistema de puntos de experiencia que nos permitirá mejorar a los luchadores y multitud de secretos completan un título que ofrecerá fuertes emociones a los amantes de la lucha.



En *Barbarian* Podremos participar con otros tres amigos en peleas de hasta ocho contendientes en enormes escenarios cerrados.



Además de la interactividad y el grado de detalle de los escenarios, las animaciones y los efectos de luz contribuirán a su espectacularidad.

FUTURAMA LLEGARÁ A PS2

La popular serie de animación se vuelve videojuego.

El estudio sueco UDS, responsable de *World´s Scariest Police Chases* para PSOne, está desarrollando una aventura basada en la serie de animación "Futurama", creada por Matt Groening, el padre de "Los Simpsons". El argumento correrá a manos del guionista de la serie, por lo que esperamos que el juego esté a la altura de la serie televisiva. *Futurama* llegará a nuestra PS2 en el 2003, así que paciencia amigos.



¡HAY UN DRAGÓN EN MI PS2!

Spyro volverá a finales de año.

El dragón Spyro, que ya ha protagonizado con gran éxito tres aventuras en PSOne, se estrenará este invierno en PS2 de la mano de Universal, con un juego que seguirá a pies juntillas las directrices que le han convertido en uno de los mejores plataformas 3D de la historia. En *Spyro: Enter the Dragonfly* volveremos recorrer enormes escenarios mientras recopilamos objetos y acabamos con las más hilarantes criaturas con nuestro ígneo aliento. Habrá multitud de minijuegos, vehículos y nuevos ítems, aunque a primera vista, no parece que vaya a ofrecer demasiadas novedades



El juego no parece ofrecer demasiadas novedades con lo visto en PSOne, habrá que ver si Vivendi es capaz de continuar la línea de Insomniacs.

Breves & Fugaces

La tranquilidad de los primeros meses del año se ha visto truncada en Japón con el lanzamiento del esperado *Virtua Fighter 4*, que se ha colocado en el primer puesto de ventas, seguido de *Samurai*, el primer juego para PS2 de los creadores de *Tenchu*. En PSOne ha cambiado el primer puesto, y ahora el más vendido es el RPG *Hoshigami*.

Empezamos fuerte. Uno de los éxitos del año pasado, *GTA III* todavía sigue arrasando, y ya se sabe que antes del lanzamiento de la cuarta entrega habrá una expansión, llamada *Grand Theft Auto Miami*, que se desarrollará en las calles y playas de la ciudad que da pie al título, en la que deberemos "currar" para la mafia cubana. DMA espera tenerlo listo para navidades.

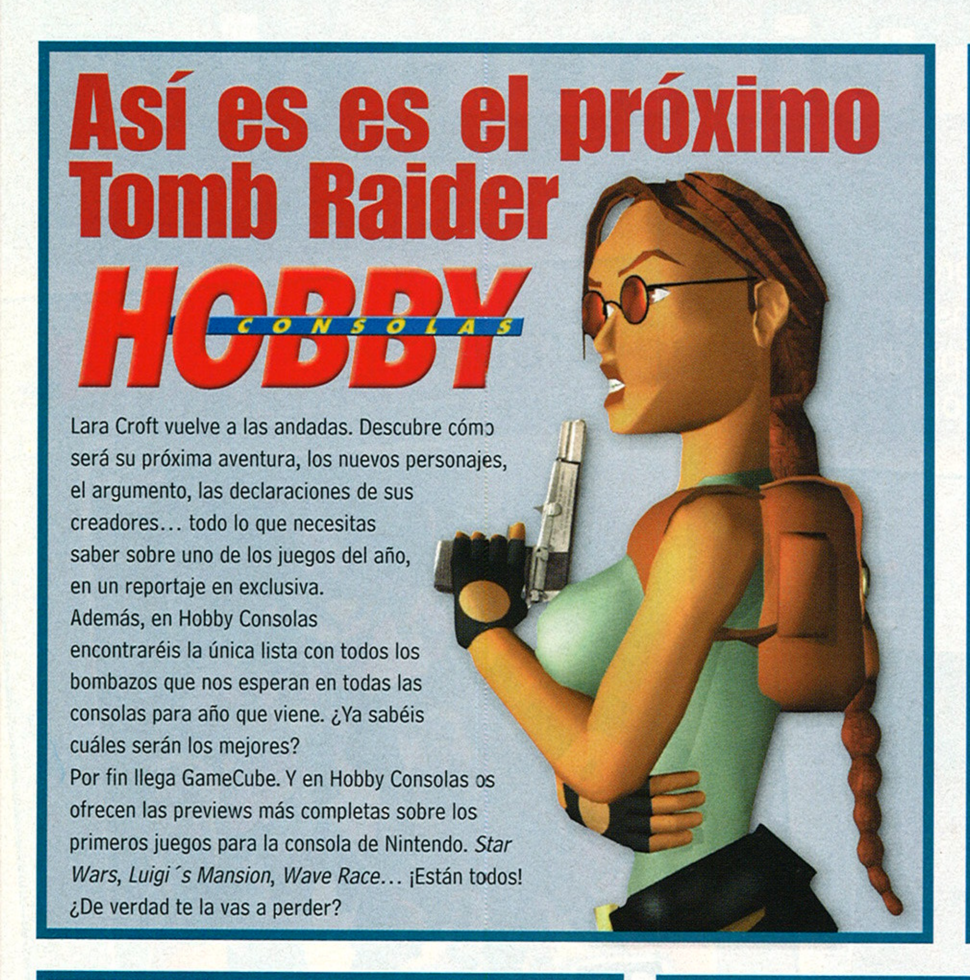
Otro secuela que también va a llegar a PS2 es la de *Contra*, el clásico mata-mata de Konami que inició su andadura en 1988 en la anciana NES y que en Europa ha adoptado varias veces el nombre de *Probotector*. Esta nueva entrega, que todavía no tiene fecha, llegará a nosotros con el añadido de *Shattered Soldiers*. Veremos como queda...

Y otra más de secuelas. Crystal Dynamyc está planteándose muy seriamente el desarrollar un nuevo *Gex*. Los que sí están confirmados son *Legend Of Dragoon 2* (del que se verá algo en el próximo E3) y *Ridge Racer VI*, que estará listo para noviembre.

Siguiendo con otra de las grandes, Sega ha anunciado que para el presente año fiscal, es decir, hasta marzo del año 2003, al menos el 50% de sus desarrollos serán para PS2. Una gran noticia, ¿no?

Por último, a modo de curiosidad, os diremos que Sony está bajando el coste de producción de los soportes para los juegos de PS2, es decir, de los CDs y DVDs vírgenes, para que todas las compañías utilicen el DVD-Rom como estándar en sus juegos.

Así es es el próximo Tomb Raider



Lara Croft vuelve a las andadas. Descubre cómo será su próxima aventura, los nuevos personajes, el argumento, las declaraciones de sus creadores... todo lo que necesitas saber sobre uno de los juegos del año, en un reportaje en exclusiva.
Además, en Hobby Consolas encontraréis la única lista con todos los bombazos que nos esperan en todas las consolas para año que viene. ¿Ya sabéis cuáles serán los mejores?
Por fin llega GameCube. Y en Hobby Consolas os ofrecen las previews más completas sobre los primeros juegos para la consola de Nintendo. *Star Wars, Luigi´s Mansion, Wave Race*... ¡Están todos! ¿De verdad te la vas a perder?

¡¡Los primeros éxitos de Game Cube!!

Este mes en Nintendo Acción dedican más de 25 páginas a los primeros juegos para GameCube, donde alucinaréis con las mejores imágenes de *Luigi´s Mansion*, *Wave Race*, *Star Wars Rogue Leader* o *Tony Hawk 3*. GameCube y Pokémon Mini protagonizan además dos interesantes reportajes. En el de GC podréis descubrir los detalles sobre el lanzamiento, y en el de Pokémon Mini te cuentan todo sobre la nueva consola de Pokémon. Y en la Revista Pokémon ofrecen nuevas entregas de las guías de *Stadium 2* y *Cristal*, junto a lo último sobre la quinta película Pokémon. Menudo bombazo de revista.





Las mejores guías para tu PS2

Si eres de los que les gusta sacarle todo el partido a sus juegos, seguro que te interesará saber que el 27 de marzo podrás encontrar en tu quiosco el número 16 de la revista PlayManía Guías & Trucos: 148 páginas dedicada en exclusiva a guías, trucos y soluciones para juegos de PS2.

Además de sus secciones habituales, como un consultorio donde se solucionan dudas puntuales, más de 3.000 trucos para PS2, o las fichas con mini-guías para guardar en las cajas de los juegos, también encontrarás algunas de las guías más interesantes del momento, como la de *Moto GP 2*, *Tony Hawk's 3*, *Atlantis 3*, *SSX Tricky* o *Gerdy Herdy*, entre otras. No te lo pierdas o te arrepentirás.



Computer Hoy 90

En este número se explica cómo localizar con el PC un gran número de emisoras de Internet e, incluso, cómo personalizar las grabaciones con fundidos, efectos, y cómo pasarlas a un CD. En hardware se analizan cinco grabadoras de DVD, y en software, se publica un test sobre programas para personalizar el teléfono móvil.

PC MANÍA

100 Trucos para Windows XP

En el número de abril encontrarás 100 trucos que optimizarán tu Windows xp. Además, un artículo para que aprendas a crear tu propio canal IRC y tres comparativas: tarjetas capturadoras de vídeo, programas gratuitos de retoque fotográfico y buscadores de Internet.

Todo sobre Warcraft III

Este mes Micromanía te lo cuenta todo de *Warcraft III* y te ofrece análisis exhaustivos de *Civilization III*, *Warrior Kings*, *Star Trek Bridge Commander* y *Black&White Creature Isle*, entre otros. Además, soluciones completas de *Medal of Honor* y *C&C: Renegade*, trucos y consejos para los mejores juegos y dos CDs con demos...



Micromanía

[REPORTAJE]

Los mejore

Después de hacer el recuento de vuestras votaciones, ya podemos ofreceros la lista de los que, a vuestro juicio, han sido los juegos, compañías y periféricos más destacados del año pasado. Desde aquí sólo nos queda felicitar a los ganadores.



Juego de Aventura

1. Resident Evil Code: Veronica X ... 37%
2. Devil May Cry ... 34%
3. Silent Hill 2 ... 17%



Juego de velocidad

1. Gran Turismo 3 ... 85%
2. World Rally Champ ... 8%
3. Burnout ... 4%



Juego de acción

1. GTA III ... 71%
2. Time Crisis II ... 11%
3. Half-Life ... 9%



Juego deportivo

1. Pro Evolution Soccer ... 47%
2. FIFA 2002 ... 25%
3. Tony Hawk's 3 ... 19%



Juego de lucha

1. Dead or Alive 2 ... 55%
2. Bloody Roar 3 ... 23%



Idea más original

1. GTA III ... 26%
2. Devil May Cry ... 17%
3. Jak & Daxter ... 15%



Personaje del año

1. Dante ... 24%
2. Harry Potter ... 15%
3. Gabe Logan ... 9%



Argumento / Historia

1. Final Fantasy IX ... 25%
2. Silent Hill 2 ... 17%
3. Devil May Cry ... 13%



Realización Técnica

1. Gran Turismo 3 ... 34%
2. Devil May Cry ... 14%
3. Final Fantasy IX ... 10%



Sonido

1. Silent Hill 2 ... 22%
2. Gran Turismo 3 ... 18%
3. Final Fantasy IX ... 13%





Periférico PS2

1. Mando DVD Sony 27%
2. Dual Shock 2 ....22%
3. Volante GT3 Force 20%



Periférico PSOne

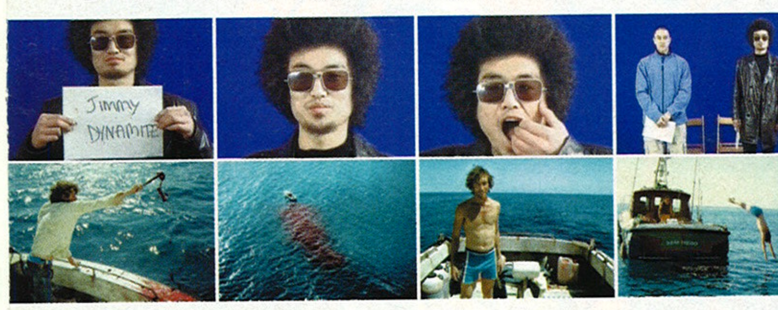
1. Dual Shock 38%
2. Volante 360 Modena 17%
3. Pantalla Done TFT 11%

Compañía del año

1. Konami 27%
2. Sony 25%
3. Capcom 19%

Campaña de Publicidad

1. Sony 57%
2. EA Sports 15%
3. Konami 6%



Juego del año en PSOne

1. Final Fantasy IX 48%
2. Syphon Filter 3 ....17%
3. Alone in the Dark IV 12%



Juego del año en PS2

1. Gran Turismo 3 ....34%
2. GTA III 17%
3. Devil May Cry 16%





Juegos de cine

LOS ESTRENOS MÁS ESPERADOS ARRASARÁN TAMBIÉN EN PS2

Los grandes estrenos cinematográficos siempre han sido un recurso muy socorrido para el desarrollo de nuevos juegos; es más, hemos llegado al extremo de que no hay película de éxito que se quede sin ser trasladada a un videojuego. Esta tendencia no sólo no ha disminuido con el lanzamiento de PS2, sino que incluso se ha incrementado. Tanto es así, que para este año hay prevista una larguísima lista de estrenos tan atractivos como "Spiderman" o "Episodio II". Como os podéis imaginar, estas películas y otras más que encontraréis en estas páginas, van a tener su correspondiente versión jugable, de las que os avanzamos los primeros detalles. Sin más demora... luces, cámaras ¡¡acción!!

EL ESPERADO REGRESO DEL HOMBRE ARAÑA A LA GRAN PANTALLA

→ Spiderman, The Movie

Compañía: **Activision**
Fecha: **Verano 2002**
Tipo: **Aventura de acción**

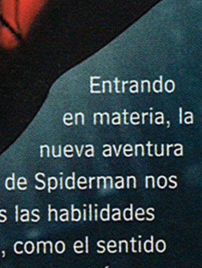

A diferencia de la película, Spiderman deberá enfrentarse a unos cuantos supervillanos más aparte del Duende Verde, como Shocker.


Uno de los aspectos que más están trabajando sus programadores es el sistema de combos y ataques, que promete ser más completo y variado.

Spiderman, la creación más carismática del genial Stan Lee, se estrenará en PS2 con una nueva aventura que seguirá el argumento del film, en el que el héroe mide sus fuerzas con el Duende Verde. Sin embargo, el juego presentará más situaciones ajenas al film y nuevos enemigos, como Shocker o Vulture. Además, aparte de luchar contra estos criminales, tendremos que realizar tareas que hemos visto una y mil veces en los cómics, como salvar a inocentes ciudadanos de un peligro.


Spiderman The Movie contará con un apartado técnico "superbrillante", sin niebla ni "popping".

Spiderman The Movie puede convertirse en el mejor juego de película adaptado a PS2, ya que sus gráficos y apartado técnico serán brillantes.



Entrando en materia, la nueva aventura de Spiderman nos presentará todas las habilidades vistas en PSOne, como el sentido arácnido, a las que se unirán nuevas proezas y un sistema de combos de golpes más variado, que ofrecerá la posibilidad de enlazar ataques con habilidades basadas en la telaraña.

Técnicamente promete dejar atrás todos los fallos gráficos de PSOne, como la niebla, gracias a su nuevo y potente motor gráfico. Ahora, tanto Spiderman como la ciudad o sus enemigos presentarán un acabado, valga la gracia, de película, y todo el conjunto se moverá... de cine. Así, pasearnos entre los rascacielos, saltando de telaraña en telaraña será un espectáculo digno de PS2.

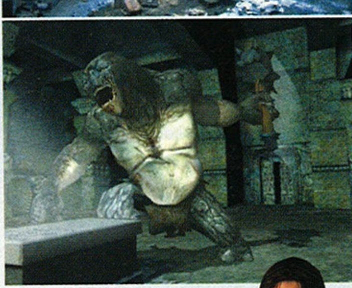

1. Spiderman salvará a los inocentes que Duende Verde ponga en peligro durante sus fechorías. 2. Tobey Maguire ("Jóvenes Prodigiosos" y "Las Normas De La Casa De La Sidra") encarna a Peter Parker/Spiderman. 3. Mary Jane (Kirsten Dunst), la novia de Peter Parker, tampoco faltará a la cita cinematográfica.

→ También en preparación

→ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

- Compañía: **EA Games**
- Fecha: **Otoño 2002**
- Tipo: **Aventura de acción**





La licencia cinematográfica de "La Comunidad Del Anillo" ya ha empezado a cobrar forma en PS2, y las primeras imágenes han dejado muy claro que el juego va a incluir las mejores escenas del film, como el duelo contra el Troll en las minas de Moria. El juego será una aventura de acción en la que podremos controlar a Legolas, Aragorn y Gimli, y en la que los combates tendrán un sistema de batalla estratégico que nos obligará a calcular muy bien los ataques antes de realizarlos.

→ MATRIX

- Compañía: **Interplay**
- Fecha: **Primavera 2003**
- Tipo: **Aventura de acción**

Estrenada en 1999, "Matrix" ha sido sin duda una de las películas más influyentes de la historia del cine, y ha calado en facetas tan distintas como la moda o los juegos. Su versión jugable se está haciendo esperar más de la cuenta, y las últimas noticias apuntan a que no llegará hasta el 2003. Según Interplay, adoptará la mecánica de una aventura de acción fiel a la peli.



SIENTE LA FUERZA EN ESTA HISTORIA PARALELA AL ARGUMENTO DEL EPISODIO II...

→ Star Wars: Jedi Starfighter

Compañía: **LucasArts**
Fecha: **Primavera-Verano 2002**
Tipo: **Shoot'em up**


Jedi Starfighter nos permitirá controlar a dos pilotos distintos, un Jedi y un mercenario.


Con Adi Gallia, una Jedi, podremos utilizar los poderes de la Fuerza y las armas de nuestra nave.


La acción será el alma del juego, y deberemos abatir a las clásicas naves del universo Star Wars.

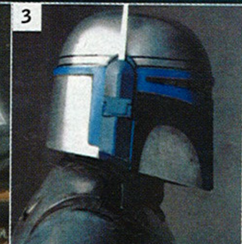

Las misiones de *SWJS* ofrecerán nuevos retos a medida que superemos los iniciales.

Un mes antes de que se estrene "Episodio II: El ataque de los Clones", LucasArts lanzará la secuela de *Starfighter*, su aclamado juego de combate espacial. Este título no seguirá de forma directa el argumento del film, aunque sí se ambientará en algunas de sus localizaciones y reproducirá sus mejores escenas, como los clásicos duelos espaciales contra las fuerzas de la Federación. En total habrá 20 misiones, que prometen ofrecer una experiencia de juego más variada, y encontraremos retos como proteger a un grupo de soldados que van a pie o merodear por los alrededores de una nave sin ser detectados.

Como en su antecesor, *SWJS* tendrá distintos protagonistas, en este caso dos. Nym, la pirata espacial que ya conocemos del primer *Starfighter*, regresará con nuevas habilidades, como pilotar con sigilo para no ser detectada, mientras que Adi Gallia, una joven Jedi, se estrenará haciendo uso de los poderes de la Fuerza.

Tampoco apunta malas maneras el mejoradísimo modo para dos dos jugadores, que ahora ofrecerá la posibilidad de jugar en modo Cooperativo, con dos protagonistas y dos naves distintas a las del modo principal, o bien controlando uno la nave de Adi Gallia y otro la torreta de disparo. Interesante ¿verdad?









1. "El Ataque De Los Clones" se centrará en la relación entre el joven Anakin y la reina Amidala. 2. A pesar de que será la película más romántica de las dos sagas, también habrá mucha acción. 3. El cazador de recompensas Jango Fett, padre de Bobba Fett, jugará un pape muy importante en la película. 4. Los Droides seguirán siendo la fuerza de ataque de la Federación. 5. Ewan McGregor volverá a ser Obi Wan.

NO LES DES UNA PS2 DESPUÉS DE LAS DOCE

→ Gremlins

Compañía: **Virgin**
Fecha: **Noviembre**
Tipo: **Acción 3D**

Otro de los grandes clásicos de los 80 también tiene previsto reaparecer a lo largo de este año, aunque como en el caso de "E.T.", los responsables todavía no han mostrado nada del juego. Suponemos que *Gremlins* apostará por la acción con toques de plataformas, aunque todo son suposiciones...



A FALTA DE MOMIAS EN LOS CINES...

→ El Rey Escorpión

Compañía: **Vivendi Universal**
Fecha: **Sin confirmar**
Tipo: **Aventura de acción**

Este año, los actores de "The Mummy" se van a tomar un descanso, y en su lugar, The Rock va a protagonizar una película en la que se ahondará un poco en el Rey Escorpión, su personaje de "El Regreso De La Momia". Universal se encargará de trasladar está película de aventuras a PS2.



OBJETIVO: SALVAR A JOHN CONNOR

→ Terminator

Compañía: **Infogrames**
Fecha: **Verano-Otoño 2002**
Tipo: **Acción**


En ocasiones tendremos que cooperar con otros personajes para poder avanzar en la misión.

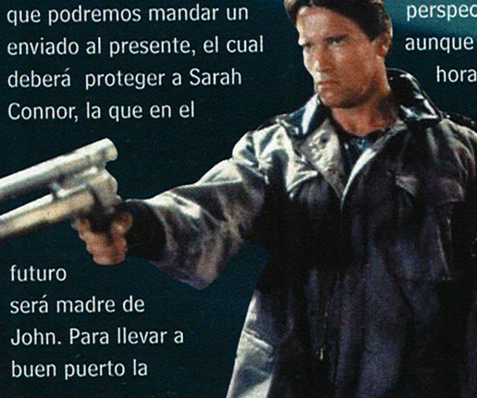

Nuestro objetivo será abrir un portal temporal para enviar un soldado al presente.


Con determinadas armas podremos activar una cámara subjetiva para acabar con los ciborgs.

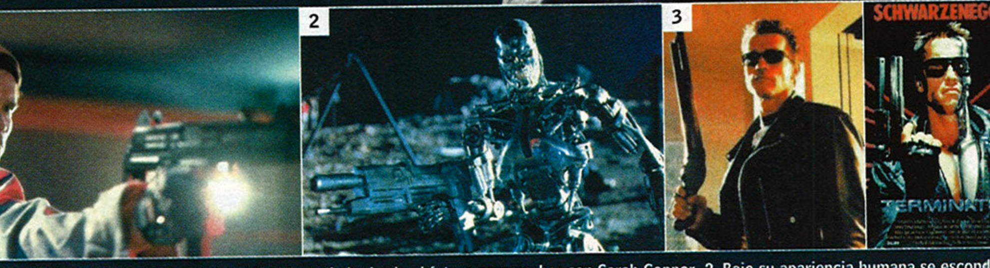
Ahora que Schwarzenegger acaba de anunciar que va a rodar la tercera entrega de esta famosa saga, Infogrames ya tiene casi a punto su propia visión del universo Terminator, en la forma de un juego de acción que se desarrollará antes de los hechos de la primera película.

Terminator, el juego, transcurrirá en el año 2029, y como en el film, nos mostrará un futuro en el que la tierra ha quedado devastada por las máquinas, que se han levantado contra los hombres por culpa de un "superordenador" inteligente llamado Skynet. Nosotros formaremos parte de un comando liderado por John Connor, un experto en armas al que Michael Biëhn y Arnold Schwarzenegger defendían, durante las dos primeras películas de la saga cinematográfica.

En el juego nuestro cometido será acabar con el sistema Skynet, para lo que nos veremos obligados a abrir un portal temporal desde el que podremos mandar un enviado al presente, el cual deberá proteger a Sarah Connor, la que en el futuro será madre de John. Para llevar a buen puerto la misión, tendremos que recorrer todo tipo de apocalípticas localizaciones urbanas, como unos laboratorios biológicos o incluso las instalaciones del "superordenador" Skynet, enfrentándonos a sus ciborgs.



El juego se desarrollará desde una perspectiva 3D en tercera persona, aunque en ocasiones, como a la hora de utilizar nidos de ametralladoras, podremos utilizar una vista subjetiva. A esta prometedora cita tampoco faltarán un gran arsenal de armas de fuego ni una larga lista de artefactos mecánicos.



1. En "Terminator", Arnold Schwarzenegger había sido enviado desde el futuro para acabar con Sarah Connor 2. Bajo su apariencia humana se esconde un letal Ciborg de gran resistencia y habilidad con las armas. 3. En la secuela, Arnold hizo de "bueno". 4. Este es el póster original de la película, una reliquia.

EL PARQUE TEMÁTICO DE LOS SAURIOS SIGUE DANDO GUERRA

→ Jurassic Park

Compañía: **Vivendi Universal**
Fecha: **Noviembre**
Tipo: **Survival Horror**

Aunque por el momento no hay en preparación una cuarta película, Universal está trabajando en un nuevo juego inspirado en *JP*, que adoptará la mecánica de un Survival Horror. En él, tendremos que sobrevivir en una isla dominada por los saurios (T-Rex, Velocirraptores...) y resolver los más complejos puzzles para poder movernos por las instalaciones de InGen.


Entre los bicharracos del jurásico no faltará un espinosaurio, el grandón de "Parque Jurásico 3".


Como en las películas, podremos utilizar armas, pero donde esté el no hacer ruido ni moverse...

→ También en preparación

→ BLADE 2

- Compañía: **Activision**
- Fecha: **Verano-Otoño 2002**
- Tipo: **Beat´em up**





El vampiro medio humano vuelve a los cines en una nueva aventura en la que luchará contra un clan vampírico dispuesto a hacer sufrir a los humanos. El juego será un beat´em up con toques de aventura.

→ ROBOCOP

- Compañía: **Titus**
- Fecha: **Sin confirmar**
- Tipo: **Shoot´em up subjetivo**





Dicen que lo bueno se hace esperar, pero lo de Robocop ya "huele" un poco. Se anunció por primera vez en el E3 de hace dos años, y desde entonces ha sufrido numerosos retrasos. A este paso, Robocop saldrá con bastón...



EL PÚGIL POR EXCELENCIA VUELVE A ESCENA

→ Rocky

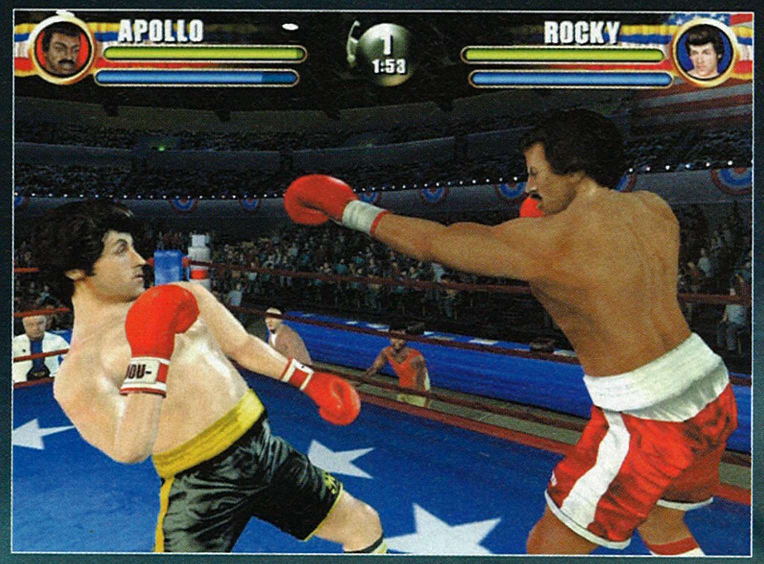
Compañía: **Rage**
Fecha: **Invierno 2002**
Tipo: **Deportivo**



Los modelos poligonales, y en especial los rostros, están siendo recreados con todo detalle.



Rocky apostará por el boxeo realista y directo, en la línea de la saga *KO Kings* de EA Sports.



En este título no encontraremos púgiles reales, pero a cambio tendremos a nuestro alcance a figuras ficticias de la talla de Rocky, Apollo, Clubber o Ivan Drago, todos ellos de las películas de "Rocky".

Si hay un papel que catapultó a la fama a Sylvester Stallone, ese fue "Rocky", un joven boxeador de barrio que aspiraba a lo más alto dentro del panorama pugilístico. Ahora Rage ha rescatado el tema central de las películas de Rocky, que no era otro que el boxeo como el rey del espectáculo, y ha recuperado sus mejores combates para recrear en un juego todo el encanto de esta saga cinematográfica.

A grandes rasgos, *Rocky* será un juego de boxeo al uso, en el sentido de que afrontará los combates desde una perspectiva seria y realista, como ya ha hecho la saga *KO Kings*, pero con el aliciente de presentar un grupo de boxeadores muy conocidos por los seguidores de las películas, como el mismísimo Rocky, Apollo, Ivan Drago o la mula parda de Clubber. Pelear contra todos estos "mitos", y otros que seguro que también harán acto de presencia, promete ser una pasada.

Entrando en otros aspectos, *Rocky* puede convertirse en todo un espectáculo jugable gracias a su portentoso apartado gráfico, ya que será muy fácil reconocer a nuestro rival con tan sólo fijarnos en su aspecto. En este sentido, se puede decir que Rage está llevando a cabo un trabajo "de chinos" para reconstruir poligonalmente a estos astros, ya que tanto la complexión como el rostro están siendo recreados de una manera muy real.

Rocky está en las primeras fases de desarrollo, y por eso tardará bastante en llegar, así que paciencia.













1. Stallone encarnó a Rocky, un joven boxeador italiano con la ilusión de llegar a lo más alto. 2. El primer gran rival de Rocky fue Apollo, un boxeador de color que acaba falleciendo sobre el ring. 3. Ivan Drago, el luchador ruso encarnado por Dolph Lundgren, es otro de los mitos de la serie. 4. Rocky, con la cara como un poema.

TELÉEEEFONO, MI CAAAASA, MI JUEEEEGO

→ E.T.

Compañía: **Ubi Soft**
Fecha: **Abril**
Tipo: **Sin confirmar**

Coincidiendo con el re-estreno de la película, Ubi Soft tiene previsto lanzar una nueva remesa de videojuegos inspirados en el entrañable extraterrestre creado por Spielberg. Lo cierto es que desde hace casi un año no ha habido noticias sobre el juego, y por ahora sólo han salido a la venta las correspondientes versiones para consolas portátiles, y por lo tanto, no podemos avanzaros si se tratará de un plataformas, una aventura... Eso sí, noticia, para PSOne.

EL SUPERHÉROE CIEGO, TAMBIÉN EN PS2

→ DareDevil

Compañía: **Encore**
Fecha: **Navidades 2002**
Tipo: **Sin confirmar**

El superhéroe invidente va a seguir la estela de otros personajes de la Marvel y va a saltar a la gran pantalla, con el aspecto de Ben Affleck, a finales de este año. Los correspondientes videojuegos los está realizando Encore, y los tendrá listos para el estreno de la película. Como en otros casos, poco más os podemos decir, ya que el desarrollo apenas ha comenzado y todavía es pronto para hablar de su mecánica, aunque visto el éxito de *Spiderman* en PSOne...

EL CLÁSICO DEL TERROR SE APUNTA A LAS NUEVAS CONSOLAS

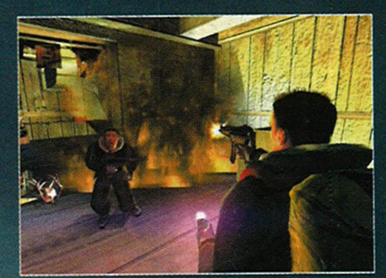
→ The Thing (La Cosa)

Compañía: **Vivendi Universal**
Fecha: **Verano 2002**
Tipo: **Survival horror**



El juego se desarrollará en una base científica en el Polo Norte, un buen lugar para los sustos.

La Cosa adoptará mil y una formas, aparte de la apariencia humana de su huéspedes.



Para plantar cara a La Cosa, dispondremos de pistolas, lanzallamas y otros "utensilios".

The Thing es uno de los grandes clásicos del cine de terror que se consagró tras el "boom" iniciado por "Alien". En el caso concreto del juego, os adelantamos que está inspirado en el "remake" que llevó a cabo John Carpenter en el año 1982 y que protagonizó Kurt Russell, en el que una base científica del Polo Norte sufre los ataques de una criatura del espacio que ha llegado a la tierra adherida a un meteorito. Lo peor de todo es que resulta muy complicado identificar a la criatura, ya que tiene el don de introducirse en los cuerpos, y puede controlarlos y destrozarlos desde su interior.

Todo esto se va a trasladar al juego de una manera muy original, ya que aparte de acabar con los bichejos que se han creado para el juego, nuestra tarea será encontrar y descubrir quién es el portador de La Cosa, y acabar con él. De este modo, el juego otorgará gran importancia a la relación del protagonista con los personajes secundarios, a los que pondremos a prueba en numerosas ocasiones, como por ejemplo encañonándolos con un arma, para comprobar si sus reacciones siguen siendo las mismas. Además, por si fuera poco sobrevivir a La Cosa, también tendremos que tratar con otros peligros, como el frío polar, ya que algunas partes transcurrirán en los gélidos exteriores de la base.

En fin, "la cosa", valga el chiste barato, pinta muy buenas maneras, y si está a la altura de lo esperado, es más que probable que cubra el hueco dejado por la saga *Resident Evil*.







1. Este clásico se ambienta en una base científica en el Polo Norte, donde se está estudiando una criatura del espacio. 2. Cuando ésta se despierta, se introduce en los cuerpos de los científicos, y los destroza desde dentro. 3. Toda la base se moviliza para capturar a la criatura.

LOS MUTANTES SIGUEN RESOLVIENDO SUS DIFERENCIAS A GOLPES

→ X-Men 2

Compañía: **Activision**
Fecha: **Navidades 2002**
Tipo: **Lucha**

La nueva película de los X-Men ya está en preparación, y aunque no estará lista hasta finales de este año, Activision ya ha empezado a trabajar en su primer juego lucha de PS2 con estos mutantes como protagonistas. Tendrá un planteamiento similar, con muchos extras ocultos, y un sistema de control en la línea de la saga *Street Fighter*, pero con unos gráficos muy superiores.



En esta entrega habrá más luchadores y más golpes especiales que en los anteriores *X-Men*.

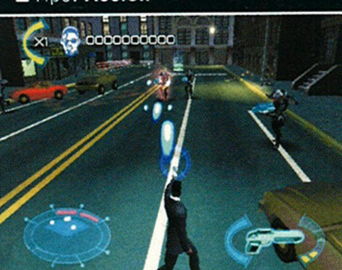


El control y la ejecución de los golpes seguirá estando inspirado en la serie *Street Fighter*.

→ También en preparación

→ MEN IN BLACK 2

- Compañía: **Infogrames**
- Fecha: **Verano 2002**
- Tipo: **Acción**





Tommy Lee Jones y Will Smith ya tienen a punto su segunda aventura de los MIB (Hombres de Negro) y una vez más nos volverán a defender de una peligrosa criatura del espacio. A la hora de jugar esta historia, el principal ingrediente será la acción.

→ STAR TREK: ELITE FORCE

- Compañía: **Activision**
- Fecha: **Primavera 2002**
- Tipo: **Shoot´em up subjetivo**





Los "Trekis" están de enhorabuena: su serie favorita por fin se va a estrenar en PS2, desde una perspectiva subjetiva, en un juego repleto de acción. *Elite Force* se centrará en el universo creado en los capítulos de la saga Voyager, la última parte de la serie, y nos trasladará a un misterioso planeta lleno de peligros y seres hostiles. No faltarán ni los modos Multijugador ni un buen puñado de armas y alienígenas con ganas de juerga.

La saga Tekken ya tiene un serio rival

Virtua Fighter 4

La lucha, en ambas consolas de Sony, ha sido hasta la fecha un territorio monopolizado y explotado en exclusiva por los genios de Namco, quienes han visto en la saga *Tekken* su mejor carta de presentación. Ahora Sega desafía a los expertos de Namco en su propio terreno con la cuarta entrega de *Virtua Fighter*, todo un clásico en el género.

Hasta ahora era coto exclusivo de los usuarios de Dreamcast y de los todos los "parroquianos" de los salones recreativos, pero en un hábil movimiento, Sega ha convertido uno de sus máximos estandartes, la saga *Virtua Fighter*, en una nueva perla del exclusivo collar que ya forman los grandes títulos de PS2. Quizás para algunos no signifique mucho, pero *Virtua Fighter* tienen el gran honor de ser el primer juego de lucha poligonal de la historia de los videojuegos y, como no podía ser de otra manera, es el hijo mimado de AM2, el grupo de desarrollo liderado por el genial Yu Suzuki, que ha alumbrado obras tan importantes como *Out Run*, Hang On o el más reciente *Shenmue*. Ahí es nada.

CREADO PARA COMPETIR CON LOS GRANDES

Aunque la pelea por convertirse en el mejor juego de lucha de PS2 todavía no ha comenzado, esta batalla ya se libró el año pasado en los salones recreativos de Japón, donde *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4* fueron lanzados simultáneamente y compitieron codo con codo, sin resultar ganador de forma clara ninguno de los dos.







PRESENTE Y PASADO DE UNA LEYENDA DEL GÉNERO

→ ¿De quién estamos hablando?

Aprovechando la tecnología utilizada en *Virtua Racing*, Sega creó *Virtua Fighter*, el primer juego de lucha poligonal de la historia, en el año 1993. Tan sólo contaba con 8 personajes, y unos gráficos bastante simples. Desde sus comienzos apostó por un control basado en tres botones, muy sencillo para iniciarse en la lucha. Dos años más tarde, Sega lanzó su secuela, muy mejorada, y en 1998, la tercera entrega. Al mismo tiempo, la saga fue versionada para las consolas de Sega, e incluso hubo raras variaciones, como *Virtua Fighter Kids*.



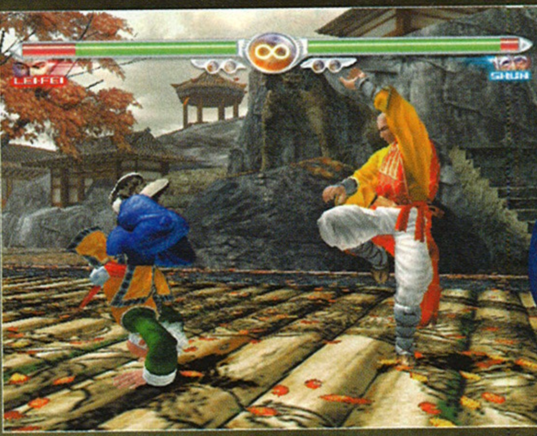
La saga comenzó en 1993, y fue el primer juego de lucha poligonal de la historia.



VF3 fue el primer juego de lucha en presentar escenarios con desniveles y altibajos.



En casi todos los escenarios es posible echar al contrincante del ring, o utilizar las paredes y verjas para realizar combos más largos.



En esta nueva edición hay dos personajes nuevos: Lei Fei, un maestro de las artes chinas, y Vanessa, una musculosa americana.

Shun es un de los personajes más emblemáticos de la saga, ya que utiliza el estilo del mono borracho.

La explicación a este fenómeno es sencilla: tanto *Tekken 4* como *Virtua Fighter 4* han alcanzado un nivel similar, y sólo sus rasgos más característicos diferencian una saga de la otra. Así, *VF4* ha vuelto a apostar por un sistema de control muy sencillo y asequible para cualquier tipo de jugador, ya que sólo emplea tres botones, pero no por ello deja de estar repleto de posibilidades.

Su elenco de luchadores puede resultar más reducido, sólo 13 personajes, pero lo que nadie puede negar es que cada uno de ellos refleja fielmente un estilo de lucha distinto al de los demás, desde el wrestling a las artes chinas pasando

Por primera vez en una consola de Sony, Virtua Fighter 4 se presenta como el más serio rival al trono de Tekken.

por el karate o la lucha callejera. Y eso por no hablar de sus gráficos, que han sido trasladados tal cual, es decir, sin perder ni un ápice de detalle, de la potente recreativa Naomi 2 a PS2. Así, podremos ver escenarios repletos de movimiento, por ejemplo, con cientos de pájaros volando, e interactuar con el agua o la nieve que hay en ellos, sin olvidar el tremendo nivel de detalle de los rostros y de los ropajes de los luchadores.

NUESTRO PRIMER COMBATE

Sony nos acaba de mandar una primera beta, que se corresponde con la versión americana del juego, y esta primera toma de contacto nos ha encantado. Tiene modos de juego muy originales, como Kumite, en el que podemos modificar el aspecto de nuestro personaje con los objetos que consigamos en los combates, o IA Battle, en el que adiestramos a un luchador para que actúe por si mismo en las peleas.

En lo que respecta al control, hemos padecido en nuestras carnes las diferencias que entraña manejar a cada personaje, ya que con unos resulta muy sencillo realizar espectaculares combos, mientras que con otros casi hay que estudiar Ingeniería Industrial para aprender a enlazar sus movimientos. Menos mal que el propio juego incluye tres tipos de entrenamiento, para que podamos aprender a controlarlos bien...

En cualquier caso, en estas primeras partidas nos ha quedado una cosa muy clara: la saga *Tekken* por fin tiene un adversario de altura con el que medirse. A nosotros nos ha gustado mucho, y estamos deseando poder echarle mano a la versión PAL... el mes que viene.



Los tres botones que presenta el juego sirven para dar puñetazos, patadas y para protegerse.



En su salto a PS2, *VF4* no ha perdido nada de detalle, mostrando una soberbia calidad gráfica.



Virtua Fighter 4 dispondrá de un total de 13 luchadores, todos disponibles desde el principio.



En los escenarios encontraremos nieve, agua y cientos de objetos móviles, como peces.

ENTRA EN ESCENA UN NUEVO CONTRINCANTE

Lo que Virtua Fighter 4 aportará al género

Virtua Fighter 4 es el primer juego de lucha de segunda generación, y por tanto tiene que suponer un salto importante respecto a anteriores juegos de lucha de PS2, como *Dead Or Alive 2* o *Tekken Tag Tournament*. Estos son los aspectos sobre los que Sega ha volcado sus principales esfuerzos:

ESCENARIOS



Todos serán completamente 3D y contarán con numerosos elementos móviles completamente poligonales, como peces, pájaros o incluso espectadores. Además, también encontraremos efectos como el agua o la nieve, con los que podremos interactuar de una u otra manera. Eso sí, la zona de combate suele estar acotada...

ESTILOS DE LUCHA



El elenco de luchadores ofrecerá una gran variedad de estilos de lucha, a pesar de que sólo presentará 13 luchadores. Las diferencias entre todos ellos serán abismales, y encontraremos exponentes y estilos para todos los gustos, desde la lucha callejera, al estilo borracho, pasando por el karate y la lucha libre.

MODOS DE JUEGO





Sin duda alguna, son una de las bazas más importantes de *VF4*, y el apartado donde más sorpresas encontraremos. Entre otros muchos, *VF4* ofrecerá 3 modos de entrenamiento, un original Kumite, en el que conseguiremos objetos, y A.I. Battle, donde aleccionaremos a un personaje que posteriormente peleará solo.

DUELO DIRECTO CONTRA LOS CLÁSICOS DE NAMCO

¿A quién se enfrentará Virtua Fighter 4?

TEKKEN 4



- Su principal ventaja: **Namco ha forjado una leyenda que conocen muy bien los usuarios de ambas consolas de Sony. Ha sido el juego de lucha más completo.**
- Novedades de esta entrega: **escenarios interactivos, con altibajos y desniveles, efectos visuales realistas, un elenco de luchadores muy amplio, nuevos modos de juego... Y recuperará el realismo de las primeras entregas de la saga.**

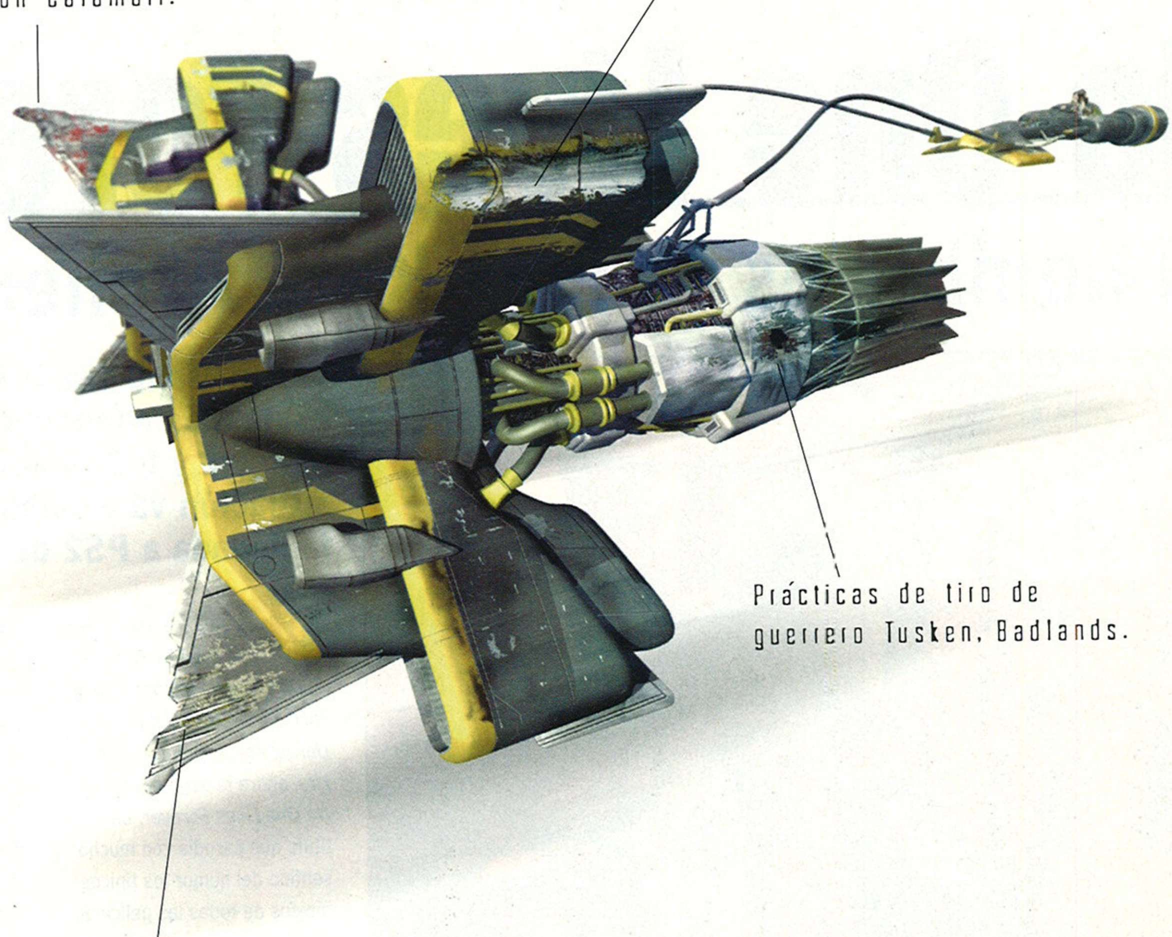
SOUL CALIBUR 2



- Su principal ventaja: **son muchos los usuarios que recuerdan el fabuloso *Soul Blade* de PSOne y esperaban volver a ver esta saga en una máquina de Sony.**
- Novedades de esta entrega: **los escenarios seguirán el mismo estilo de *Tekken 4*, aunque prometen ser más amplios aún. Habrá nuevos personajes con nuevas armas, un modo Quest mejorado y ampliado, y un salto gráfico acorde con PS2.**

Impacto de metralla a más de 900 Km/h, Mon Calamari.

Intercambio de pintura con Skywalker, Tatooine.



Prácticas de tiro de guerrero Tusken, Badlands.

Efecto del turbo entre pared de cañón y Oud Bolt, Sullust.





PlayStation 2

LA ANATOMIA DE LA VELOCIDAD.

ES UNA PELEA HASTA LA META A 900 KM/H.
18 VAINAS. 14 ESPECTACULARES PISTAS.
5 MUNDOS... ¿SEGURO QUE ESTAS PREPARADO?



WWW.RACER-REVENGE.COM

Sitio Web oficial de *Star Wars* www.starwars.com







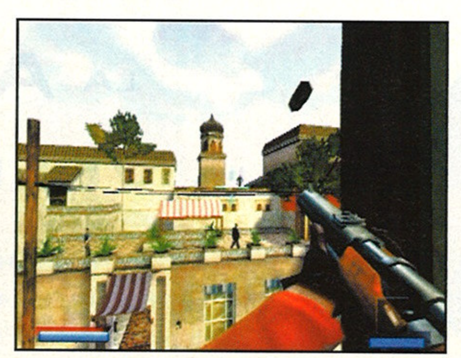


No One Lives Forever

Mi nombre es Archer, Kate Archer



No One Lives Forever nos invitará a viajar por numerosas ciudades del planeta, como Londres, Hamburgo o Marrakech, teniendo en cada una de ellas que plantar cara a distintos tipos de enemigo. ¡Ah! Y el juego está traducido al castellano.



Dispersos por los escenarios nos encontraremos con pobres inocentes, a los que tendremos que preguntar...

... o incluso proteger desde la distancia haciendo uso de todo nuestro arsenal (pistolas, escopetas, rifles...).

James Bond era, hasta ahora, el espía más conocido de la historia del cine y los videojuegos, pero su situación va a cambiar ahora con la llegada a PS2 de Kate Archer...

Los mejores shoot´em ups subjetivos de PC siguen saltando poco a poco a PS2. Tras *Quake III*, *Unreal Tournament*, o *Half Life*, ahora le llega el turno a *No One Lives Forever*, un título que parodia con mucho sentido del humor los típicos tópicos de todas las películas de espionaje bajo un enfoque estético muy colorista -y hasta estridente-, propio de la cultura Pop de los años 60.

La protagonista del juego es la bella Kate Archer, una espía británica que se enfrenta a su primera misión real, en la que tendrá que desvelar los planes de una maléfica organización que trama una conspiración mundial. Para dar al traste con tales maquinaciones, Kate deberá afrontar numerosas tareas y encarguitos de sus superiores, como fotografiar importantes documentos, infiltrarse en una base militar o proteger a un científico que quiere cambiar de bando. Todas estas tareas, junto con otras muchas más, están enlazadas por una interesante historia de fondo, no exenta de un ácido sentido del humor, que os arrancará más de una sonrisa gracias a las hilarantes conversaciones que presenciaremos entre civiles, soldados y demás personajes que conoceremos en nuestros viajes por lugares tan dispares como Hamburgo o Marrakech.

LA ACCIÓN ESTÁ MUY PRESENTE en *NOLF*, igual que en otros shoot'em ups subjetivos, y raro es el nivel en el que no hay intercambios de balas; aunque en este caso se intercala con otras situaciones donde prima la habilidad, la astucia y la inteligencia, ya sea para infiltrarnos en una base repleta de soldados y cámaras de seguridad, o para lanzarnos

Pintorescos protagonistas

NOLF es una clara parodia del cine de espionaje y como tal, encierra numerosos guiños cómicos hacia muchos de sus personajes y situaciones típicas. Así, los espías, tanto buenos como malos, van embutidos en gabardinas con el cuello alzado y sus jefes son tan pintorescos como un irlandés pelirrojo o una oronda cantante alemana. Por clichés, que no sea...





Las armas de una buena espía: sin nada que envidiar a 007

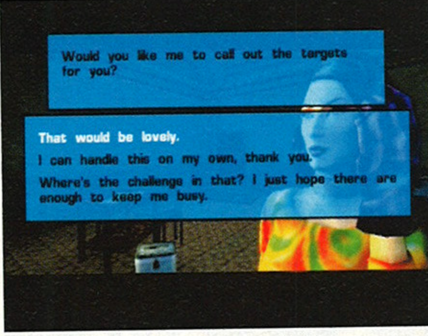
Si hay algo que diferencia a Kate Archer de 007, esas son sus armas y gadgets. Aquí no encontraréis estilográficas explosivas ni nada parecido, sino barras de carmín, gafas de sol o pasadores de pelo que esconden otras utilidades, como explosivos, cámaras de fotos, ganzúas... Ante todo, la parodia y el sentido del humor.









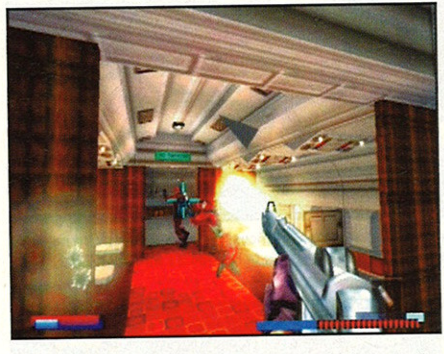


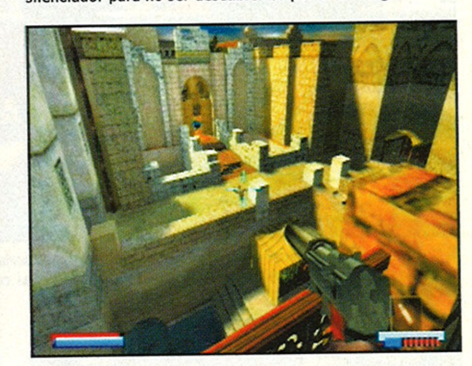
En algunas situaciones, Kate Archer podrá escoger entre varias opciones, que pueden alterar un poco la historia.



Ciertos niveles nos exigirán utilizar el sigilo y armas con silenciador para no ser descubiertos por el enemigo.

Si estás un poco cansado del agente 007 y su seriedad, NOLF te descubrirá la cara más divertida del espionaje.





desde un avión sin paracaídas y tener que "robárselo" a un soldado antes de caer al suelo. Ésta es una de las mayores virtudes de *NOLF*, su variedad, ya que después de muchas horas de juego sigue siendo capaz de sorprender gracias a nuevos retos y situaciones, con lo que la diversión no llega a decaer nunca. Además, por si no tuviéramos bastante con los retos de cada misión, en ocasiones podremos revivir algunos pasajes del pasado de Kate, en unos "flahsbacks" que nos permitirán descubrir sus inicios como carterista de poca monta, siendo estos niveles la única novedad para la versión de PS2.

COMO HA SUCEDIDO CON OTRAS adaptaciones de PC a PS2, el mayor inconveniente que presenta esta versión de *NOLF* son sus gráficos, que no han sido remozados y mejorados para la ocasión, y por lo tanto no explotan la capacidad de la consola. Tampoco acabamos de comprender por qué *NOLF* no es compatible con el ratón y el teclado USB, ya que este tipo de juegos alcanza su auténtica dimensión al jugar con estos periféricos. Por suerte, sí se ha conservado la traducción al castellano de los textos, un gran detalle que facilita la comprensión de los chistes y de los distintos objetivos que nos va presentando el juego.

Por lo dicho, queda claro que *NOLF* es uno de los shoot´em ups más variados, divertidos y largos del catálogo de PS2. Si te gusta el género y ya has disfrutado de joyas del calibre de *Half Life*, no deberías dudar ni un minuto en hacerte con él. Vas a disfrutarlo.

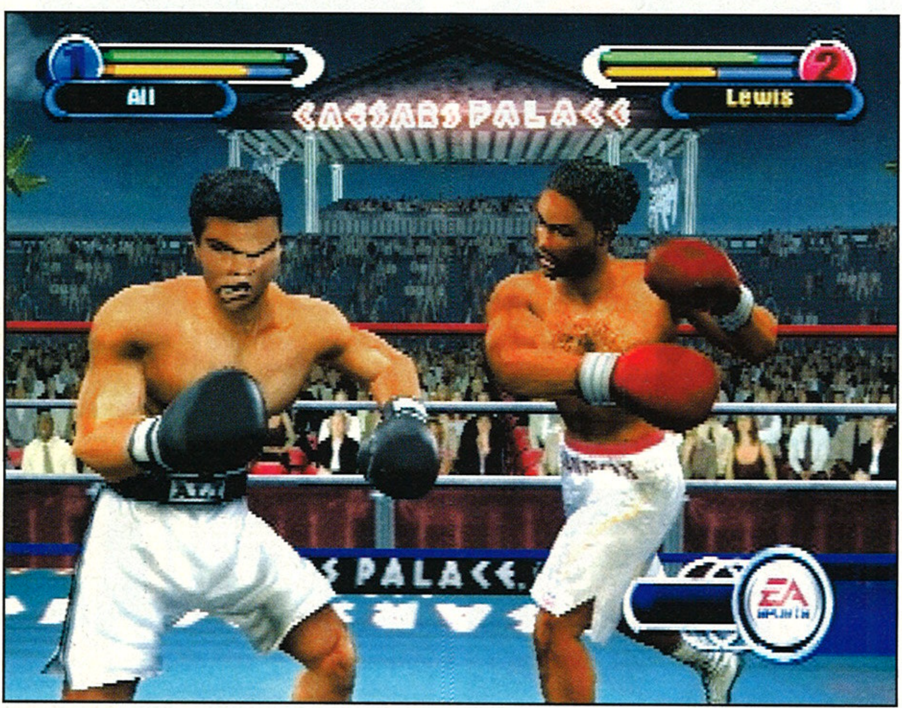






KO Kings 2002

La cara más espectacular del boxeo



Si tuviéramos que destacar un único aspecto del juego, ese sería sin duda alguna, los gráficos. De verdad, hasta que no veáis la realista sudoración de la piel o el increíble modelado de las caras, no os haréis idea de la calidad de *KO Kings 2002.*

Aunque la versión del 2001 de *KO Kings* fue una pequeña decepción, este año EA Sports ha culminado una entrega que supera todo lo visto antes en el género.

La serie *KO Kings* acaba de cumplir cuatro años, y desde sus comienzos siempre se ha caracterizado por mantener elevadas cotas de realismo, sin olvidarse de incorporar año tras año nuevos elementos y detalles capaces de sorprender y atraer a los seguidores del boxeo, como la inclusión de púgiles de leyenda o modos de juego un poco más arcades. Esta racha se rompió con la edición 2001, la primera en PS2, que no consiguió estar a la altura de las circunstancias y que nos hizo recordar las excelencias de *KO Kings 2000* para PSOne, hasta ahora el referente en el género.

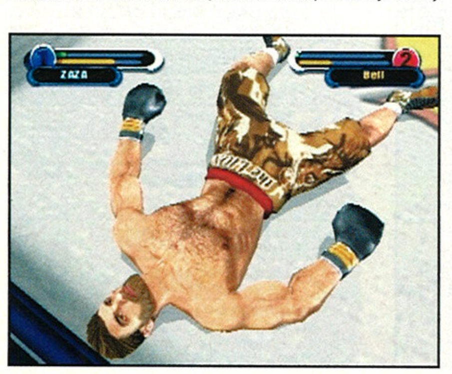
PARA LA EDICIÓN DE ESTE AÑO, EA Sports ha mantenido intactas las premisas de la serie, de manera que el realismo impera en todas las facetas del juego, desde la apariencia de los púgiles (todos ellos reales) hasta el sistema de golpes. Sobre esta base, EA Sports ha trabajado principalmente el aspecto gráfico, que sólo puede calificarse de impresionante. No nos referimos sólo al modelado de los cuerpos y las caras de los púgiles, ya de por si brillante, si no también a un montón de detalles, como la progresiva sudoración de sus cuerpos poligonales o el genial sistema de daños faciales, que poco a poco va dejando sus rostros como un "poema". En este sentido se puede decir que EA Sports ha culminado un trabajo impecable, en el que también las animaciones rozan un nivel muy alto y apenas muestran "saltos" a la hora de encadenar golpes. Es, en suma, un juego que entra por los ojos y que por



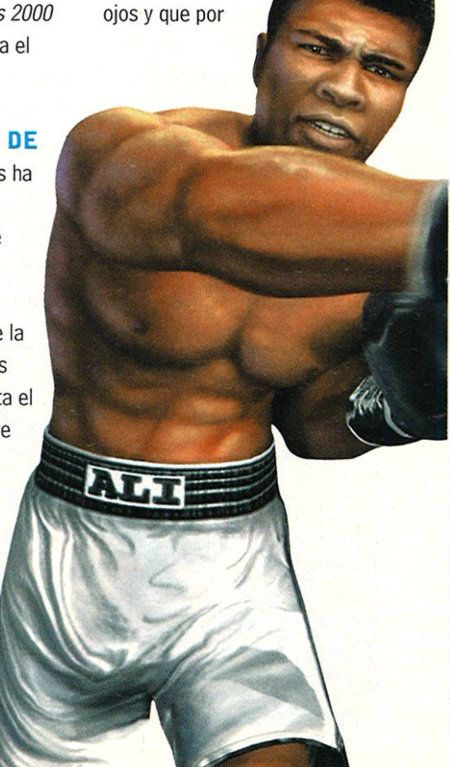
Todos los púgiles son reales, y se estructuran en las tres categorías reinas del boxeo (Pesos Pesados, Medios y Pluma).



Si castigamos duramente una zona del rostro del oponente aparecerán las "heridas", y con ellas la sangre. Real a tope.

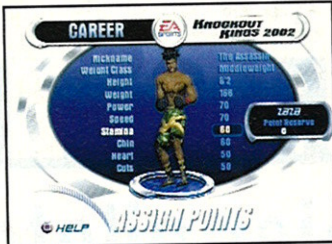






El único golpe directo al mentón

Pese al profundo cambio estético, que se agradece una barbaridad, *KO Kings 2002* nos ha dejado con ganas de más, ya que sus modos de juego no aportan nada nuevo a la serie. Es más, aparte de los típicos combates de exhibición, sólo hay un modo Carrera y un torneo configurable para varios jugadores. Una lástima, porque con algún modo más arcade...

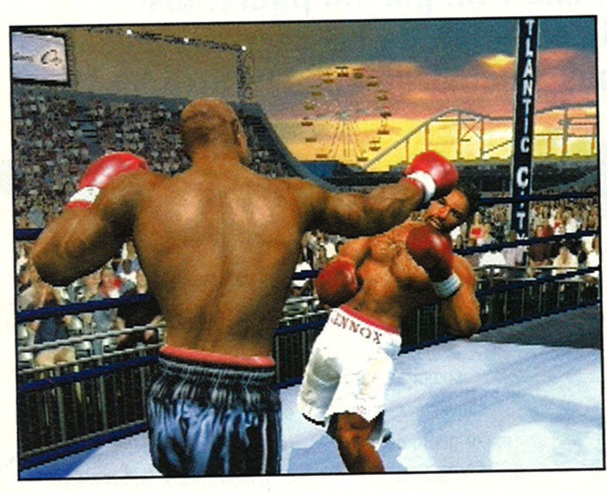


Como en anteriores entregas, podemos crear un púgil atendiendo a distintas variables...


...y con él podemos participar en un reñido campeonato, empezando desde lo más bajo.

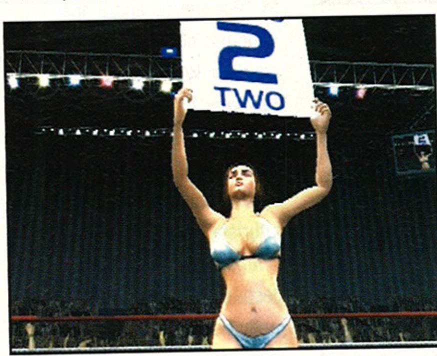


El torneo se puede configurar para un total de 16 jugadores, hasta que sólo quede uno.




El juego presenta un montón de cámaras y perspectivas distintas, a cual más espectacular y televisiva.


Si por desgracia el oponente nos "zumba" de lo lindo, podremos observar qué se siente al intentar levantarnos...





KO Kings 2002 refleja toda la dureza de este deporte desde una perspectiva gráfica tan insuperable como realista.

su espectacularidad, es incluso capaz de atraer la mirada de los no asiduos al boxeo.

EL CONTROL ES OTRO DE LOS ASPECTOS que más ha cambiado, ya que ha pasado a ser totalmente analógico. Con el stick izquierdo controlamos al púgil y, en función de la zona en la que realicemos la presión, podemos fintar, saltar a los lados, amagar, avanzar, "correr"... Lo mismo sucede con los botones, de manera que dependiendo de la presión que realicemos, los golpes serán más fuertes o más rápidos. No lo vamos a negar: al principio cuesta un poco adaptarse a este nuevo sistema, ya que, por poner un ejemplo, independientemente de la posición de nuestro púgil, si presionamos hacia arriba avanzará hacia el oponente.

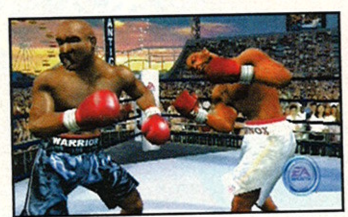
El único gran "pero" de *KO Kings 2002* son sus modos de juego, que no llegan ni de lejos a la fabulosa edición del año 2000. Es más, aparte de los combates de exhibición, tan sólo hay un torneo, en el cual, eso sí, pueden participar hasta 16 contendientes, y un modo Carrera bastante más simple y sencillo de lo que hemos visto en anteriores entregas. No hay ningún modo Arcade, como el memorable Slugfest de *KO Kings 2000*, ni ninguna otra sorpresa, lo que da como resultado un título que otorga más importancia a los modos para varios jugadores que a los de un único jugador.

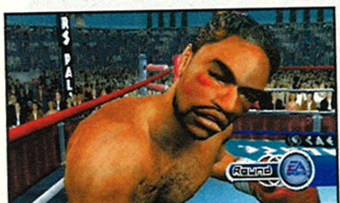
En cualquier caso, *KO Kings 2002* es un título que no debéis dejar de probar, porque resulta espectacular como pocos. Y si además tenéis uno o varios amigos con los que jugar...



Más reales y "deformables" que los de verdad

Nunca hasta ahora habíamos visto un título en el que los púgiles fueran mostrando, de manera tan pausada y realista, las repercusiones de los continuos golpes sobre sus caras. Así, poco a poco veremos cómo se hinchan los pómulos, se van cerrando los ojos o cómo se parte una ceja, en función de la zona que castiguemos con mayor asiduidad. Sin temor a equivocarnos, podemos decir que en este apartado EA Sports ha conseguido alcanzar la "casi" perfección.


El rostro de los púgiles es completamente deformable, desde la boca hasta las cejas.


Para apreciar los daños causados, no hay nada mejor que la vista subjetiva...


KO KINGS 2002
EA Sports • Deportivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Precio: **65,95 € (10.973 ptas.)** — Edad: **+13**

Memory Card 2 (52 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 9 — Sonido 7 — Diversión 8

- Una y mil veces: los gráficos.
- El nuevo sistema de control.

- Se echa en falta mayor variedad de modos para un jugador.

8

Si lo tuyo es el boxeo y jugar acompañado, tienes en *KO Kings 2002* la mejor oferta del momento. Además, sus gráficos y su sistema de control son brillantes.

Star Wars Racer Revenge

Conviértete en el mejor piloto galáctico



Star Wars Racer Revenge dispone de hasta cuatro vistas diferentes (dos interiores y otras dos exteriores), a cual más espectacular. Vosotros decidís.

Los poseedores de una PS2 por fin podremos disfrutar de toda la emoción de las carreras de vainas que tanto nos alucinaron en el "Episodio I"

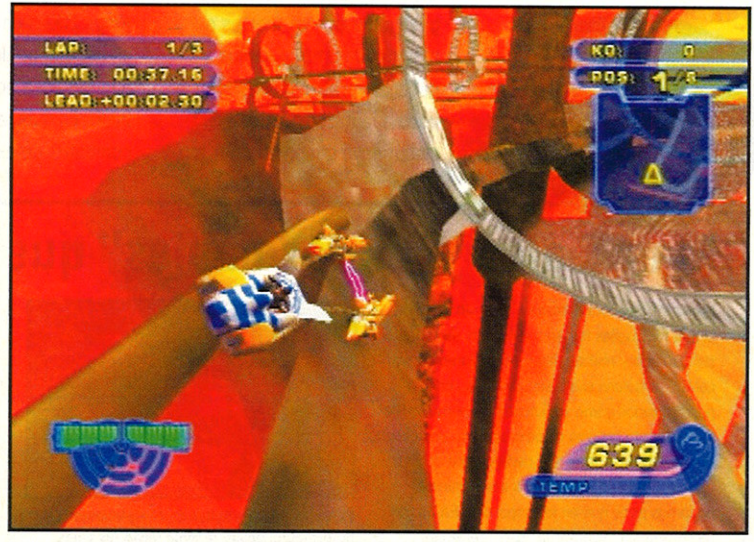
Los chicos de LucasArts tenían una deuda pendiente con los usuarios de las consolas de Sony desde los tiempos de *Episode I Racer*, juego que finalmente sólo salió para Nintendo 64, Dreamcast y PC. Por suerte, ahora nos podemos quitar esa espinita con *Star Wars Racer Revenge*, título que supera al anterior en todos los aspectos y que viene a incrementar el catálogo de juegos de velocidad futurista para PS2.

Ambientado ocho años después de "Episodio I", el juego nos presenta a un Sebulba sediento de venganza y a un Anakin Skywalker bastante más crecidito (como le veremos en el "Episodio II") que, junto a otros 16 participantes seleccionables, compiten para convertirse en el mejor piloto de vainas de toda la galaxia. Para ello, deberemos imponernos en los 13 circuitos que conforman el juego, a cual más enrevesado y plagado de accidentes y atajos.

UNO DE LOS PUNTOS FUERTES de *Star Wars Racer Revenge* es el sistema de juego. A un control ajustado y asequible se unen las posibilidades estratégicas que ofrecen tanto el uso del turbo como la opción para refrigerar la vaina en carrera. Nos explicamos. Como ya sabréis, en esta competición no hay armas, pero acumularemos daños a medida que vayamos chocando con rivales o con los accidentes de la pista. Para evitar la explosión podremos refrigerar los motores, con la consiguiente pérdida de velocidad, lo que nos puede costar la carrera. Por otro lado, podremos utilizar un turbo durante toda la carrera, pero siempre teniendo en



Gracias a los puntos obtenidos en las carreras, en el garaje de Watto podremos mejorar aspectos de nuestra vaina: velocidad punta, aceleración, turbo... y así hasta seis características distintas.



Los alucinantes trazados incluyen tramos tan espectaculares como este tubo donde podremos realizar vueltas de campana. Pero esto no es la norma. Los circuitos suelen ser intrincados y con bifurcaciones.

Al activar el turbo la sensación de velocidad aumenta de forma increíble, aunque ya sabéis que no podéis usarlo todo el rato o vuestra vaina explotará.



Cuando choquemos contra rivales u obstáculos, los daños se irán reflejando en nuestros motores. Es el momento de refrigerar...





cuenta que si abusamos, la vaina se recalentará y puede terminar explotando. La combinación de estos recursos, unida a la IA de los rivales y a la gran velocidad de las carreras, hace que las competiciones sean de lo más emocionantes. Y para los más puristas, existe la opción de controlar la vaina utilizando los dos sticks como si fueran las dos palancas de control, de manera que se acelera cada uno de los motores de manera independiente, lo que aumenta notablemente la sensación de realismo.

Las carreras tienen todo el frenetismo y espectacularidad de la película. Una pena que el juego resulte tan corto.

El apartado gráfico, por su parte, cumple con creces. La velocidad a la que se mueve el juego consigue que las carreras sean frenéticas. Si además tenemos en cuenta el nivel de detalle de vainas y escenarios, las trabajadas texturas y la cantidad de efectos visuales que pone en pantalla, el resultado es un juego espectacular hasta decir basta. Y arropado por un sonido "marca de la casa".

ESTE ABANICO DE VIRTUDES se ve, por desgracia, empañado por la corta duración del título. Sus 13 circuitos y su asequible control hacen que en muy pocas horas lo podamos terminar. Cierto es que ofrece bastantes pilotos, que tiene un montón de extras ocultos y que su espectacularidad y su encanto logran que nos apetezca volver a jugar, pero por posibilidades y duración queda por debajo de *Wipeout*.

Pese a esto, *Racer Revenge* es el mejor juego de carreras basado en la saga galáctica y que tiene todo su encanto. Los fans estarán satisfechos... aunque les dure poco.

Multitud de extras ocultos

Para paliar la corta duración del juego se han incluido bastantes extras, en forma de galería de imágenes y, sobre todo, nuevos pilotos con sus respectivas vainas. Todo un aliciente para jugarlo más de una vez, lo que los ingleses llama "replay".



La galería de imágenes alberga tanto pilotos como vainas y planetas.



También podemos desbloquear al Sebulba que pudimos ver en el "Episodio I".



Sebulba contará con dos "versiones" de sí mismo. Ésta es la "actual".



Como guinda, Darth Vader también hará su aparición. Todo un lujazo.

Demuéstrale a tu amigo quién es el mejor

Además de los extras ocultos, *Star Wars Racer Revenge* tiene también un fenomenal modo para dos jugadores que alarga un poquito más la vida útil del juego. Dichas partidas se desarrollarán a pantalla partida (vertical u horizontal) y con ocho participantes. Es una lástima que no se haya incluido la opción de disputar el Torneo con dos jugadores al estilo *Wipeout Fusion*. El nivel de "pique" habría subido mucho.







State of Emergency

Histeria y caos en las calles

En un futuro no muy lejano, una empresa asume el control del país. Ante esta situación, el pueblo sale a la calle. Se decreta el Estado de Emergencia y tú... ¿te vas a quedar parado?



State of Emergency recrea perfectamente un estado de caos. La muchedumbre corriendo por las calles sin control, los agentes poniendo orden, las bandas haciendo de las suyas... Además, la IA está a la altura de las circunstancias.



La mayoría de las misiones son bastante simples, pero la forma de llevarlas a cabo es bastante divertida.



Si nos pasamos haciendo el "burro" se nos acumularán los problemas en forma de agentes de la Ley.





En *State of Emergency* nos veremos metidos hasta el cuello en una auténtica revuelta callejera. Ante las protestas populares, la Corporación saca a sus agentes a la calle, las bandas campan a sus anchas, cientos de pobres civiles huyen aterrorizados... y nosotros nos encontraremos justo en pleno medio de todo el follón. Así es *SOE*, la nueva propuesta de Rockstar Games, un juego que a más de uno le recordará al gran *GTA III* por la libertad de movimientos que ofrece y por su extrema crudeza visual, que sólo lo hace recomendado para mayores de 18 años. Y es que precisamente estos dos aspectos son la bandera del juego.

LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS se aprecia en los dos modos de juego principales. Por un lado, en el modo Revolución realizaremos misiones para la Resistencia con el objetivo de acabar con la dictadura de la Corporación. Por otro, encontramos el modo Caos, donde lo importante es ganar puntos haciendo el "cafre". En cualquiera de estos dos modos no vamos a reparar en medios, y contaremos con casi una veintena de armas, unas devastadoras, como el cóctel Molotov o el lanzallamas, y otras más "originales", como esprays irritantes e incluso miembros amputados de los "fiambres". La libertad de acción será total, como en *GTA III*, pudiendo seguir fielmente los objetivos marcados u organizar auténticas masacres, lo que hace que este título sólo sea indicado para el público adulto, aunque haya una opción para quitar la sangre.

Teniendo siempre presente este detalle, *SOE* ofrece buenos ratos de diversión. El modo Revolución presenta un total de



Armado y muy peligroso...

La variedad de armas que podremos usar a lo largo del juego van desde el cuerpo a cuerpo (porras, espadas, mobiliario urbano...) hasta de fuego (lanzallamas, AK-47, lanzamisiles, etc.) pasando por los golpes "standard" como patadas o puñetazos. Hay que señalar que el control está a la altura y que todas la acciones se realizan de manera cómoda y sencilla.



Los fusiles de asalto tipo AK-47 son lo más práctico si el objetivo es acabar con un grupo.



Por su parte, el lanzamisiles es una buena forma de destruir objetivos materiales.


Además, contamos con un buen repertorio de cuerpo a cuerpo, como este golpe circular.





Las fuerzas del "orden" no tendrán ningún miramiento con nosotros. Incluso nos patearán cuando estemos en el suelo.

Contamos con cinco personajes en total (sólo dos al empezar), aunque todos tienen las mismas habilidades.

SOE tiene lo que todo buen beat´em up debe tener. Eso sí, por su violencia sólo es recomendable para el público adulto





175 misiones, repartidas en 4 mapeados diferentes y de varios tipos (rescate, escolta, robo, destrucción...), aunque al final se echa en falta algo más variedad. Si a ello le añadimos el "frenesí" que presenta el modo Caos y sus tres submodos de juego ocultos, amén de un elenco de cinco personajes para elegir (aunque todos tienen las mismas habilidades), vemos que podemos contar con "Estado de Emergencia" para rato.

EN CUANTO A SU APARTADO GRÁFICO, lo más destacable es que el motor consigue poner a más de cien personajes en pantalla con una buena velocidad y sin que por ello los escenarios se resientan demasiado. Y es que, a diferencia de los *Dynasty Warriors*, los escenarios de *SOE* tiene un nivel de detalle decente y carecen de la molesta niebla. Sin embargo, este "esfuerzo" sí se paga en los modelos de los personajes, poco detallados y con unas animaciones algo limitadas.

Por lo demás, notables efectos en las explosiones y una estética de lo más "cool" que casa perfectamente con el tono "macarra" del juego. Y no nos olvidamos de que *State Of Emergency* incluye la cada vez más reclamada opción de 60hz., además de otra especial para pantallas panorámicas.

En la parcela sonora, por su parte, encontramos melodías de lo más "tecno" (que la verdad es que terminan cansando) y unos efectos de sonido más que correctos, aunque las voces están en inglés. Además, habrá opción para usar el sistema Prologic.

En fin, que nos hallamos ante un título bastante curioso y espectacular que enganchará sin duda a los amantes de los buenos beat'em ups... eso sí, que tengan más de 18 años.

Sólo para adultos

Una vez más tenemos que insistir en que la violencia explícita que exhibe *SOE* sólo le hace indicado para mayores de 18 años. Y es que podremos tanto eliminar a civiles inocentes (perdiendo puntos y llamando la atención de la policía) como elegir los métodos más cruentos para ello. Aquí tenéis una pequeña muestra...



Podremos decapitar a nuestros oponentes de un golpe... y utilizar sus cabezas como arma.



El uso indiscriminado del lanzallamas es la mejor baza a la hora de crear el caos.



Shadow Hearts

Acosados por las fuerzas del mal

Si las fuerzas demoníacas te persiguen, olvídate de resolver puzzles o explorar escenarios. Sólo vas a tener tiempo para correr y combatir por tu vida...

Sacnoth, los creadores de *Koudelka*, se estrenan en PS2 con otro RPG de ambientación sobrenatural, pero en una línea más clásica. Los héroes de *Shadow Hearts* son Yuri y Alice, dos jóvenes de extraordinarios poderes que huyen de fuerzas malignas. Juntos vivirán una aventura de unas cuarenta horas de juego, en la cual encontrarán poderosos aliados y terribles enemigos.

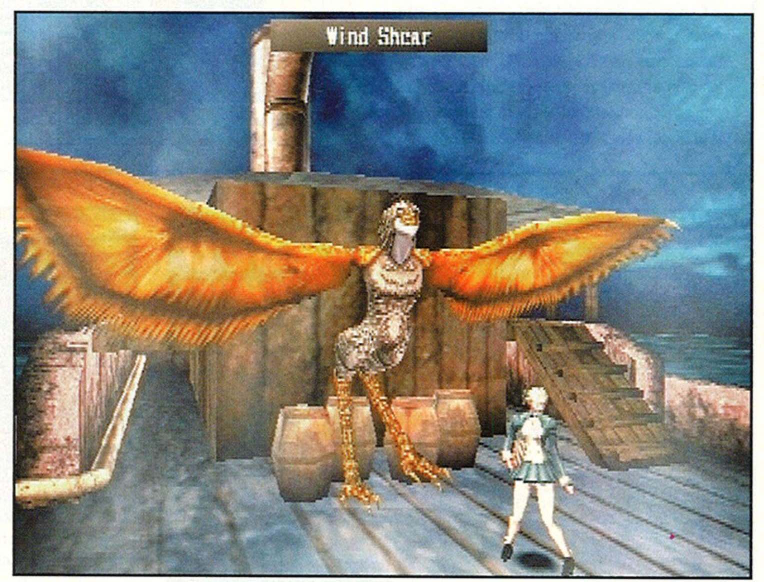
Técnicamente, el juego recuerda a los RPGs más importantes de PSOne, con fondos prerrenderizados y personajes personajes poligonales. La estética es atractiva y, aunque no aprovecha el poder de PS2, sí crea una buena ambientación, apoyada por el sonido.

En *Shadow Hearts* la exploración no es fundamental y los escasos puzzles son muy sencillos. El alma del juego son las peleas, y poco más hay que hacer excepto adquirir nuevo equipo y leer cientos de diálogos. Y en inglés, sin duda lo peor del juego.

Los combates se desarrollan por turnos y ganan en posibilidades estratégicas a medida que los héroes aprenden nuevas técnicas. Además, aportan el elemento más innovador de *Shadow Hearts*: el disco denominado "judment ring". El jugador debe pulsar el botón de acción cuando el indicador pase por las secciones de acción del disco. Apurando al máximo se logran acciones más efectivas, pero también nos arriesgamos a fallar. Este elemento dota a los combates de más dinamismo del habitual, haciendo que entren en juego nuestros reflejos además de la estrategia.

No menos originales son los poderes de Fusión de Yuri, que es capaz de adoptar la forma y habilidades de hasta 19 criaturas, a las que debe derrotar.

Shadow Hearts resulta simple en comparación con otros RPGs, pero sus elementos innovadores le dotan de una personalidad propia. Y además sabe sacar partido a lo más importante del género: una buena historia y el "pique" que provoca el ir mejorando a nuestros personajes. Si tenemos en cuenta que de momento es uno de los pocos RPGs disponibles en PS2, se convierte en una opción interesante para los fans del género... siempre que tengan un buen nivel de inglés, necesario para apreciar del todo el interesante argumento.

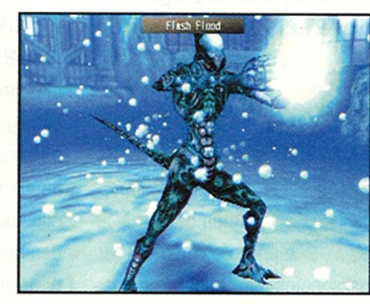


Éste es Yuri utilizando sus poderes de Fusión. Todas las criaturas y personajes están clasificados en seis elementos, y acertar con el tipo de ser en el que nos transformamos puede ser la clave de la victoria.


Nunca manejaremos más de tres personajes a la vez, pero podremos encontrar hasta 7 jugables.


Algunos de los fondos prerrenderizados destacan por un notable nivel de detalle.





Enemigos de ultratumba

Yuri es acosado durante toda la aventura por Fox Mask, un poderoso personaje, y La única forma de evitarle será acudir de vez en cuando al cementerio para purgar la "Malicia" acumulada en los combates. Además, aquí se libran los enfrentamientos que le permiten aprender nuevas técnicas de Fusión.


Para conseguir nuevos poderes de Fusión, Yuri debe acudir a las lápidas del cementerio.


Estas máscaras son los espíritus que nos permiten limpiar la "Malicia" acumulada.


SHADOW HEARTS
Azure • RPG

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Precio: **59,99 € (9.981 ptas.)** Edad: **+13**

Memory Card 2 (979 Kb) Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7

- Los poderes de Fusión de Yuri.
- Argumento inquietante.

- Está en inglés.
- Poco que hacer aparte de luchar.

7

Un RPG sin alardes técnicos y enfocado hacia el combate. Tiene una historia que engancha y un original sistema de lucha. Lástima de traducción...

gta III

"TODO EL JUEGO ESTARÁ REPRESENTADO EN 3D, DEJANDO LOS GRÁFICOS PRE-RENDERIZADOS Y LOS SPRITES 2D EN EL OLVIDO Y SUMERGIÉNDONOS COMPLETAMENTE EN UN ENTORNO DE PELÍCULA. TODO ESTÁ DISPUESTO PARA DEMOSTRARNOS LO REAL QUE PUEDE LLEGAR A SER UN VIDEOJUEGO"
PLAY2DVD

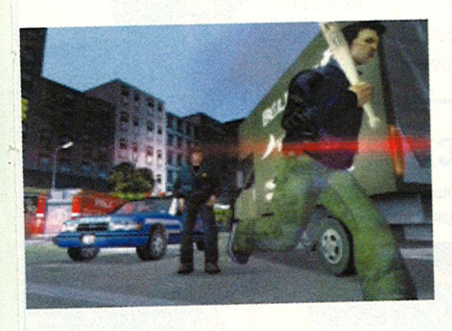
"SU IMPECABLE REALIZACIÓN EN TODOS LOS ASPECTOS, TANTO GRÁFICA, COMO SONORA Y SU ELEVADO ÍNDICE DE ADICCIÓN, DIVERSIÓN Y DIFICULTAD, LO HACEN UNA COMPRA OBLIGADA PARA CUALQUIER POSEEDOR DE UNA PS2"
MERISTATION.COM

"GRAND THEFT AUTO 3 EL JUEGO MÁS SALVAJE, IMAGINATIVO Y DIVERTIDO QUE JAMÁS HE VISTO EN MUCHOS AÑOS. SE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS MÁS IMPRESIONANTES TÍTULOS PARA PLAYSTATION 2. "
IGN.COM PREVIEWS

" DESDE ROCKSTAR SE ESTÁ LLEVANDO A CABO LA CREACIÓN DE LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA CON UNA NOVEDAD QUE SOBRESALE SOBRE TODAS LAS DEMÁS CON RESPECTO A SUS PREDECESORES: SERÁ COMPLETAMENTE EN 3D"
GAMESREVIEW

<<GTA3>> SE HA DESTACADO COMO UN SERIO ASPIRANTE A HACERSE CON EL TÍTULO HONORÍFICO DE "JUEGOREVELACIÓN DEL AÑO" GRACIAS A SU TREMENDA ACCIÓN, EXPLOSIVA -NUNCA MEJOR DICHO- JUGABILIDAD E INAGOTABLE DIVERSIÓN.
HOBBY CONSOLAS

"GRAND THEFT AUTO III, IMPACTANTE EN 3D"
OFFICIAL PLAYSTATION 2









¡CUATRO SEMANAS Nº1!

HOBBY CONSOLAS:	VALORACIÓN 93	PS2 OFICIAL	VALORACIÓN 9.5
MERISTATION:	VALORACIÓN 9.6	PLAYMANÍA	VALORACIÓN 10

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3











Eve of Extinction

No sólo de tortas vive el beat´em up



Aunque los entornos 3D no están muy detallados, las animaciones de los luchadores, la velocidad general de la acción y los abundantes y espectaculares efectos de luz consiguen que el juego resulte muy atractivo a la vista.



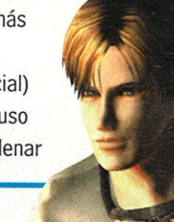


A comienzos del siglo XXI, la genética se ha convertido en la ciencia básica para el futuro de la Humanidad. Sin embargo, no todos la utilizan para hacer el bien...

La corporación Wisdom es una de esas empresas que usan la genética para su beneficio. Su objetivo real es encontrar el arma definitiva, el "Legado", que se obtiene fusionando la esencia de un alma humana con un Cristal. Uno de sus empleados, Josh Calloway, descubre el "pastel", pero fracasa en su huida y el alma de su novia es utilizada para crear un nuevo y más poderoso Legado: el E.O.E, que queda integrado en Josh. Éste es el argumento de *Eve of Extinction,* la última creaciónde Eidos, que viene a engrosar la cada vez más abultada lista de beat'em ups para PlayStation 2.

En *EOE* adoptaremos el papel de un vengativo Josh, que debe devolver a su novia a su estado normal y detener los siniestros planes de Wisdom. Para ello contaremos con los poderes de nuestro Legado, que se irán incrementando a medida que derrotemos a los jefes de fin de fase y les arrebatemos sus cristales, que a su vez se materializarán en poderosas armas de todo tipo.

UNO DE LOS PILARES DE TODO BUEN beat´em up es el sistema de combate y en *EOE* lo encontramos muy variado y de fácil ejecución. Variado porque con cada arma podremos efectuar dos tipos de ataque (además del especial) e incluso encadenar



Un arsenal con grandes posibilidades de combinación

Quizá lo más destacado y original de *Eve of Extinction* es la posibilidad de efectuar devastadores combos utilizando para ello varias armas de nuestro arsenal. Esto, que puede parecer complicado, se realiza de una forma muy sencilla: combinando los dos botones de ataque y pulsando L1 para cambiar de arma. Los golpes ganarán potencia.



Comenzamos con un puñetazo y una patada giratoria directa al estómago de nuestro oponente.



Sin parar de atacar, cambiamos de arma y aprovechamos el impulso para usar el bastón...



Y terminamos usando la espada serpiente. Un combo de cuatro golpes con tres armas de forma sencilla.



Además de tres botones de ataque, hay uno para cubrirnos, muy útil para protegernos de los proyectiles.



Tras la pelea nos espera un duro ascenso en forma de plataformas, algo bastante habitual en el juego.

En *EOE* hay ítems ocultos por los escenarios que desbloquearán nuevos modos de juego, como el Survival. Habrá que buscar muy bien para encontrar todos.





Eve of Extinction combina sabiamente el mejor beat´em up con buenas dosis de plataformas y aventura. Muy divertido.

un combo con distintas armas; y de fácil ejecución porque es posible realizar un devastador combo de varias armas usando sólo dos botones. Esto, unido a la posibilidad de ir ganando nuevos poderes a medida que se avanza, hace que las peleas de *EOE* sean muy entretenidas.

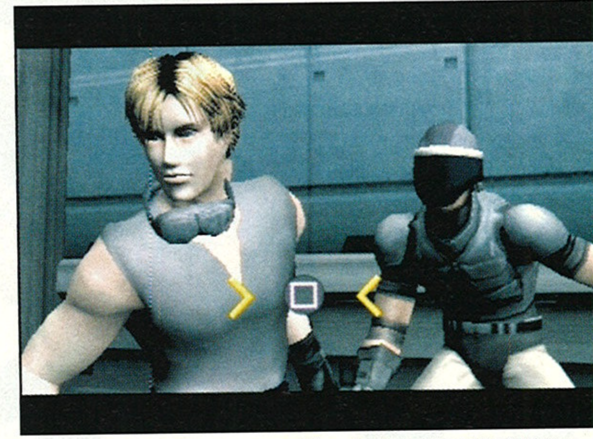
Aparte de los abundantes combates, hay que señalar que *EOE* posee además buenas dosis de plataformas y hasta de aventura. En muchas ocasiones los escenarios nos obligarán a dar peligrosos saltos (incluso podremos usar nuestro bastón a modo de pértiga), y prácticamente en todos los niveles habrá que realizar alguna búsqueda para poder avanzar. Ello hace que el desarrollo de *EOE* sea mucho más variado que el de otros beat'em ups, al no consistir sólo en avanzar eliminando enemigos, aunque en el fondo siempre haremos lo mismo: "jefe-nueva arma-buscar semillas-golpe especial".

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, hay que decir que, pese a que los entornos 3D no están muy detallados, todo se mueve con mucha soltura y los combates nos regalan constantemente brillantes efectos de luz, que consiguen que las peleas sean tan rápidas como vistosas. No podemos decir lo mismo del apartado sonoro, en el que destaca el buen doblaje al castellano, pero no así la música, que resulta un poco "machacona".

En fin, que estamos ante un título que enganchará a los que busquen un beat´em up que no sólo se reduzca a pegar y a avanzar, y que tenga su pizca de aventura. Su digno apartado técnico y su dinámico sistema de combate hacen de él una buena opción, y más si tenemos en cuenta que PS2 todavía no ha visto grandes títulos en este género.



Algunos jefes de fin de fase requerirán que hagamos algo antes para poder golpearles. Normalmente esto tiene que ver con alguna parte del escenario.



En no pocos momentos encontraremos intercalados en el juego "quicktime events". Ya sabéis: pulsad rápido el botón correcto o si no...

Las semillas del Legado

Los escasos puzzles que plantean los escenarios suelen tener que ver con el uso de un golpe especial. Por ejemplo, si un enorme ventilador nos cierra el paso, habrá que detener el tiempo usando el Legado correspondiente. Esto no tendría ninguna complicación si no fuera porque necesitamos dos semillas para que los golpes funcionen...



Para ejecutar el golpe especial deberemos realizar el movimiento adecuado con el stick.



Pero antes hay que encontrar las dos semillas, normalmente ocultas por el escenario.



EVE OF EXTINCTION
Eidos • Beat´em up

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Precio: **59.95 € (9.975 ptas.)** — Edad: **+16**

Memory Card 2 (84 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 8

• El control y las alternativas que ofrece el sistema de combate.

• Pese a ser más variado que otros, puede pecar de repetitivo al final.

7

EOE presenta un atractivo sistema de combates y un componente plataformero y de aventura que lo hace atractivo, aunque al final se eche en falta variedad.

Pro Evolution Soccer

Mucha calidad pero pocas novedades

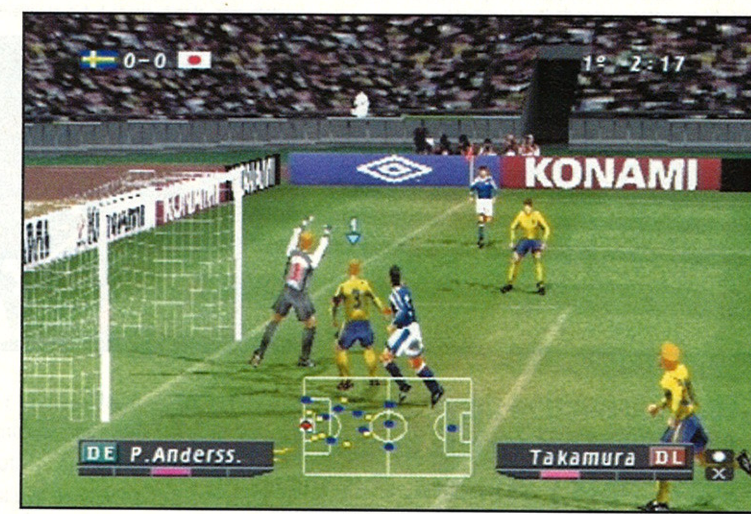
Konami aprovecha el éxito del juego homónimo para PS2 para ofrecernos un título tan bueno como *ISS Pro Evolution 2*, pero demasiado parecido a éste.

Este mes llega a nuestras tiendas uno de los últimos grandes juegos de fútbol para PSOne. Al igual que la versión para su "hermana mayor", lleva por título *Pro Evolution Soccer* y, como ya sabréis, desciende directamente de la rama realista de la serie *ISS* de Konami. Tanto, que casi podríamos hablar de un clon del genial *ISS Pro Evolution 2* pero con las plantillas actualizadas y algún que otro retoque menor.

Así pues, *PES* nos ofrece exactamente lo mismo que la entrega anterior, tanto en oferta jugable como en opciones y modos. Las escasas diferencias entre estos dos títulos se hallan en el apartado gráfico, con unos jugadores un poco más estilizados, y en el ritmo de partido, todavía más rápido. Por lo demás, encontramos una apariencia gráfica muy similar y el mismo y genial sistema de juego que ya nos enamoró en *ISS PE2*.

Tampoco se han introducido novedades ni en opciones tácticas, ni en modos de juego (seguimos teniendo Exhibición, Liga, Copa, Liga Master y Entrenamiento), ni en equipos (54 selecciones y 24 clubes, aunque en la lista de éstos últimos se han hecho modificaciones).

En fin, que este cambio de nombre no ha traído sustanciales novedades con respecto a lo ya visto. Se mantiene la mediocridad en los comentaristas (que son los mismos de la versión de PS2) y se compensa la escasez en equipos y modos con un realismo y un sistema de juego insuperable. Eso sí, es tan parecido a *ISS Pro Evolution 2*, que si ya lo tienes no tenemos muy claro si te merecerá la pena hacerte con este *PES*.



Pese a no aportar relevantes novedades, hay que decir que *PES* conserva el mejor apartado jugable.


Los lanzamientos a balón parado se ejecutan de la misma forma que en *ISS Pro Evolution 2*.



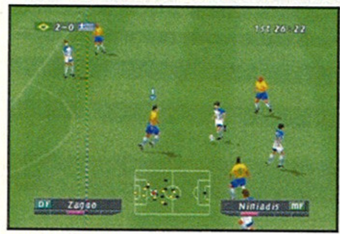
En vez de 32 clubes como el de PS2, en este *PES* sólo habrá 24 y exclusivos para la Liga Master.



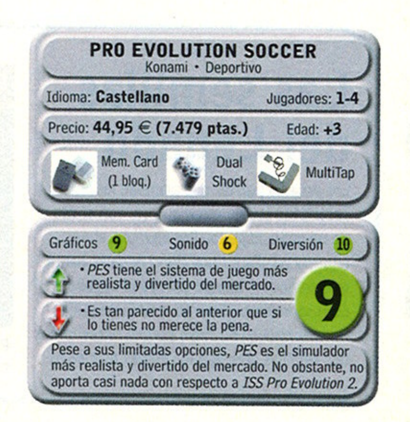


Tan parecidos como dos gotas de agua

Hay que dejar muy claro que, pese a que *PES* es un simulador de fútbol extremadamente realista y divertido, no tiene apenas diferencias con respecto a su antecesor en PSOne. Es tan calcado gráficamente que cuesta distinguir a qué imagen corresponde cada juego, ¿verdad? Eso sí, en *PES* encontraremos las plantillas actualizadas y equipos pujantes, como "La Coruña", que sustituyen a otros. Vosotros decidís si merece la pena comprarlo...


ISS Pro Evolution 2: Cómo veis, son iguales hasta en los paneles indicadores.


Pro Evolution Soccer: El apartado jugable tampoco presenta novedades reseñables.



Play manía Guías & Trucos

Y trucos para:
World Rally Championship, State of Emergency, Maximo, Wipeout Fusion, Evil Twin, Parappa The Rapper 2...



STATE OF EMERGENCY (PS2)

Estos trucos se introducen pulsando estas secuencias durante el juego. Aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el truco que hayas introducido.

- **Invencible:**
  L1, L2, R1, R2, ✖.
- **Munición infinita:**
  L1, L2, R1, R2, ▲.
- **Tiempo infinito:**
  L1, L2, R1, R2, ●.
- **Un puñetazo decapita al enemigo:**
  L1, L2, R1, R2, ■.
- **Incrementar los saqueos:**
  R1, L1, R2, L2, ▲.
- **Personaje enano:**
  R1, R2, L1, L2, ✖.
- **Personaje gigantesco:**
  R1, R2, L1, L2, ▲.
- **Tamaño de personaje normal:**
  R1, R2, L1, L2, ●.
- **Desbloquear a Toro:**
  →, →, →, →, ✖.
- **Desbloquear a Freak:**
  →, →, →, →, ●.
- **Desbloquear a Spanky:**
  →, →, →, →, ▲.





Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

- **Menú de trucos:**
  Durante el juego, pulsa y mantén: **L1+R2+←+▲+Start**.
  El menú de trucos aparecerá en pantalla. Si no te funciona, prueba a pulsar al final **R3** (apretar el stick derecho) en lugar de **Start**.
- **Jugar con Drizzt:**
  Ve al menú principal y pulsa y mantén **L1+R1** y luego **✖+▲**. Termina el juego en la dificultad más difícil y al empezar una nueva partida, tendrás a este personaje.
- **Subir de nivel a tu personaje:**
  Durante el juego, pulsa y mantén: **L1+R2+←+▲+R3**.
  Tu personaje confirmará el truco y subirá a nivel 20, teniendo acceso a todos los hechizos, pero no subirá más.
- **Modo Gauntlet:**
  Termina el juego en cualquier dificultad.
- **Modo Extreme:**
  Termina el juego en el modo "Gauntlet".

Dropship (PS2)

Ve a la opción "Abrir", dentro de "Archivos Clasificados" e introduce estos códigos:

- **Modo Dios:** TEAMBUDDIES.
- **Munición infinita:** BLASTRADIUS.
- **Todas las misiones:** KINGSLEY.

Evil Twin (PS2)

Introduce estos trucos en el menú "Códigos":

- **Vidas infinitas:** ✖, ■, ▲, ✖, ●.
- **Super disparos:** ●, ▲, ▲, ■, ✖.
- **Disparos más rápidos:** ■, ▲, ✖, ▲, ●.
- **Rebotes:** ●, ■, ●, ▲, ✖.
- **Visión:** ●, ●, ✖, ▲, ■.
- **Francotirador:** ■, ●, ✖, ▲, ●.



Godai: Elemental Force (PS2)

- **Seleccionar nivel:**
  En el menú principal, o bien en el juego, pulsa: **L1, L2, ✖, ▲, L1, L2, ✖, ▲.**
- **Desbloquear a todos los personajes del modo Multijugador:**
  En el menú principal o bien en el juego, pulsa **R1, L1, ●, ▲, R2, L2, ✖, ■.**
- **Desbloquear todas las magias:**
  Este truco sólo funciona en el modo para un jugador, y ha de introducirse en el menú de Pausa o durante el juego: **R1, R2, L1, L2, ✖, ▲, ●, ■.**

Jonny Moseley Mad Trix (PS2)

- **Abrir todo:**
  En la pantalla de inicio (donde pone "Press Start") pulsa y mantén la siguiente combinación; atento porque es difícil de hacer: **L2+L3+R1+↓+■+●.**

Maximo Ghost to Glory (PS2)

- **Desbloquear el modo Galería:**
  Completa el juego con los cuatro besos de las hechiceras para desbloquear la galería de imágenes.



Parappa The Rapper 2 (PS2)

- **Conseguir el sombrero Azul:**
  Termínate el juego una vez.
- **Conseguir el sombrero Rosa:**
  Termínate el juego usando el sombrero azul.
- **Conseguir el sombrero Amarillo:**
  Termínate el juego usando el sombrero rosa.
- **Desbloquear la Casa del Perro:**
  Termina cada nivel llevando puesto el sombrero amarillo y Parappa conseguirá una nueva caseta de perro. Ve corriendo a tu nueva caseta, en ella podrás escuchar todos los temas musicales de los niveles del juego que hayas superado con calificación "Cool".

Shadow Hearts (PS2)

- **Todas las fusiones:**
  Cuando te hayas pasado el juego una vez, después de ver todos los créditos salva la partida. A continuación, carga esa partida y al volver a empezar tendrás todas las fusiones que conseguiste en la anterior partida.



Soul Reaver 2 (PS2)

- **Desbloquear todos los extras:**
  Si quieres disponer de todas las ventajas de una sola vez, sólo tienes que pulsar en el menú principal del juego, la siguiente combinación de botones. Ánimo, que es facilito: ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖.

Spiderman 2 (PS)

Para activar estos trucos, escribe el código que te damos en la pantalla "Cheats".

- **Ver los récords de los programadores:** "VVHISCRS".
- **Todos los trucos:** "AUNTMAY".
- **Todos los trajes:** "WASHMCHN".
- **Galería de imágenes:** "DRKROOM".
- **Desafíos entrenamiento:** "CEREBRA".
- **Modo Pies Grandes:** "STACEYD".
- **Modo Cabezón:** "ALIEN".
- **Modo Debug:** "DRILHERE".
- **Selección de nivel:** "NONJYMNT".
- **Modo What If?:** "VVISIONS".

WIPEOUT FUSION (PS2)

Todos estos trucos se introducen desde la opción "Trucos" que encontrarás dentro de la opción "Extras" del menú principal. Introduce el que más te guste.

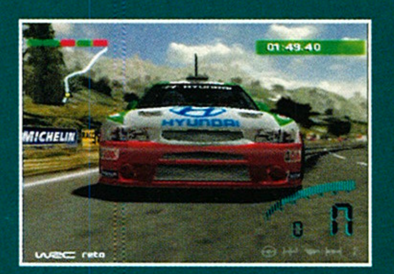
- **Escudos infinitos:** ▲, ▲, ■, ■, ■.
- **Desbloquear naves y aviones antiguos:** ✖, ●, ▲, ■, ✖.
- **Armas infinitas:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
- **Desbloquear todas las características:** ✖, ▲, ●, ▲, ●.
- **Munición Infinita:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
- **Nave super rápida:** ■, ✖, ✖, ✖, ▲.
- **Desbloquear naves animales:** ▲, ●, ●, ▲, ✖.



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP (PS2)

Introduce cualquiera de estos códigos en el menú "Codes", dentro del menú llamado "Extra" y listo:
EVOPOWER: Mejor aceleración y máxima velocidad.
HELIUMAID: Comentarios del copiloto más rápidos.
THATSSTUPID: Coches sin chasis.
FLOATYLIGHT: Coches voladores en las repeticiones.
DOWNBELOW: Cámara cenital.
ONTHECEILING: Cámaras invertidas.
WIBBLYWOBBLY: Verás la pantalla como si estuvieses bajo el agua.
IMGOINGCRAZY: Gráficos psicodélicos.





Smuggler´s Run 2 (PS2)

Pausa el juego y pulsa estas secuencias. Si lo haces bien, oirá un sonido de confirmación.

- **Invisible: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.**
- **Coche brillante: L1, R1, R1, L2, R2, R2.**
- **Sin gravedad: R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.**
- **Más tiempo: R1, L1, L1, R2, →, →, →.**
- **Menos tiempo: R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.**

SSX Tricky (PS2)

- **Jugar como Mix Master Mike:**
En la pantalla del menú principal, mantén pulsados **L1** y **R1** y pulsa:
✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
Después, selecciona cualquier personaje y será sustituidos por Mix Master Mike al empezar.
- **Desbloquear a Rectorator:**
Introduce la palabra RECOR como si fuera tu nombre en el modo World Circuit. Después, selecciona a cualquier personaje y cuando empieces a jugar, verás que ha sido reemplazado por Rectorator.

Tekken Tag Tournament (PS2)

- **Luchar con Ángel:**
Acaba el juego en el modo Arcade con Devil. En la pantalla de selección de personajes, elige su icono y pulsa **Start**.
- **Luchar con Tiger:**
En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Eddy y pulsa **Start**.
- **Luchadores secretos:**
Según las veces que te acabes el juego, irán estando disponibles nuevos personajes, que aparecerán en este orden:
Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil y Angel, Desconocido.
- **Otra armadura para ARMOR KING:**
Selecciona a este personaje como tu luchador principal (el primero de los dos que eliges) y termínate el juego.
- **Descubrir secuencias FMV de Ling:**
Termina el juego con ella una vez y después vuelve a hacerlo, pero usando esta vez su uniforme de escuela.
- **Super carga de energía:**
Pulsa todos los botones del pad a la vez mientras peleas, tu personaje acumulará energía extra.
- **Trajes de los años 70:**
Usa el botón **Start** cuando selecciones a alguno de estos personajes:
Xiaoyo, Law (traje de Bruce Lee), Jin, Jun, Ganryu o Michelle.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

En el menú Opciones, elige "Cheats". Luego introduce estos códigos. Oirás un sonido.

- **Modo Cheat:** backdoor.
- **Todos los personajes:** YOHOMIES.
- **Todas las secuencias FMV:** Peepshow.

Twisted Metal: Black (PS2)

- **Munición Infinita:**
Pulsa y mantén **R1, R2, L1, L2** y después pulsa **↑, ✖, ←, ●.**

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmania.trucos@hobbypress.es.

Acabar con Wild Dog en Time Crisis O.T.

Hola, playmaníacos. Tengo *Time Crisis Operación Titán* (que es una maravilla) y no puedo derrotar a Wild Dog con su tanque. ¿Cómo lo hago?

Desconocido (e-mail)

Uf, con mucha paciencia y mucho tino. Tienes que ir girando a su alrededor y disparando primero a los tanques que tiene el blindado en los laterales. Uno de los principales problemas es el tiempo, así que procura llegar con todo el tiempo que puedas y acaba rápidamente con los ninjas que aparecen de vez en cuando. Por cierto, en las cajas del fondo del escenario hay botiquines.

La serpiente de Dark Cloud

Hola majos, estoy atascado en *Dark Cloud*. No sé matar a la serpiente que hay en el bosque o cómo se abre la puerta que tiene un interruptor....

Jose Manuel Expósito (e-mail)

Antes de acceder al Territorio 9, tendrás que tener la Espada Aspid o Espada Serpiente (te la da Juraku). Al entrar en el nivel, deshazte de los hombres lobo introduciendo a su debido tiempo el combo de movimientos y acto seguido dirígete hacia la cueva de la izquierda para usar en la puerta la Flauta Tonoraro que te regaló el trovador. Al oírla, saldrá en tu busca una enorme serpiente a la que podrás vencer fácilmente con la espada que te regaló Juraku (simplemente tendrás que introducir el combo de movimientos). Cuando la derrotes conseguirás el "Colgante Hueso" (era de Fudoh); así que sólo te queda llevárselo a Goro.

La liga profesional en GT3

Hola amigos de Playmanía, mi problema es que no sé cómo pasar la última prueba, la GT, de la Liga Profesional. Me gustaría saber qué coche es el mejor y más competitivo para intentarlo. ¿Hay algún truco?

Alberto Pérez (León)

El truco está en conseguir un coche de Fórmula 1. Así de sencillo... y así de difícil. Para conseguir un coche de Fórmula 1, gana el Campeonato de Coches de ensueño. Gana las 6 primeras carreras y salva la partida. Si al correr la última carrera el coche que te dan no es un F-1, carga la partida y vuelve a intentarlo hasta que te lo den.

El stat de Canadá de Tony Hawk's 3

Hola amiguetes de PlayManía. Tengo un pequeño problema en *Tony Hawk's 3*: no puedo encontrar un stats en la segunda competencia, y en la penúltima pista, Canadá, no puedo realizar el Ollie sobre la piscina.

Fabián Burgos (Madrid)

Los Stats y la localización de la tabla cambian según el personaje con el que juegas, así que si no nos das más pistas...
Para hacer un buen Ollie, coge carrerilla, aprieta el botón X (salto) y, antes de soltarlo en el borde de la piscina, da dos toques rápido en la dirección Arriba.

El Monkey Kombat

No le encuentro lógica al Monkey Kombat (última fase de *La fuga de Monkey Island*) ¿Podéis decirme algo para orientarme? Es que no le encuentro lógica alguna.

Pablo (Canarias)

A ver, el Monkey Kombat es un combate en el que cada participante puede adoptar cinco posturas. Cada una de estas posturas supera a otras dos, y es superada por otras dos. Para cambiar de una a otra tienes que pronunciar tres de los cuatro insultos simiescos. Pero en cada partida las combinaciones son diferentes, por lo que debes apuntarlas en un papel hasta lograr la tabla con todas las combinaciones posibles. Para aprender todas las técnicas, ve al encuentro de los monos que hay en el camino de la aldea y lucha contra ellos. Para ganar no puedes fallar ningún movimiento y esperar a que ellos fallen. Después de superar algunos combates, Guybrush afirmará que está listo para enfrentarse a Jojo Jr.

Max Payne

Mi nombres es Max Payne y voy a contarte paso a paso cómo consumé mi venganza. ¿Quieres acompañarme? Espero que tengas nervios de acero y un arma tan potente como certera. Luchar contra el crimen no es fácil.



Episodio 1: El sueño americano

Capítulo 1: Prólogo

Todo comenzó hace 3 años. Yo regresaba a casa del trabajo, soy policía, y al abrir la puerta algo me olió mal. Mi instinto no me falló. Recorrí el recibidor hasta que divisé un extraño **dibujo en la pared** de la izquierda. Sonó el **teléfono**: lo cogí para pedir ayuda, pero no sirvió de nada. Desenfundé mi Beretta y, previendo lo peor, abrí el **armario** de la derecha **(1)** para hacerme con la **escopeta** y subí las escaleras hasta los dormitorios.

Me dirigí al **cuarto de mi hijo**, pero antes tuve que acabar con dos tipos. Desde allí oí el **grito** desgarrador de mi mujer, así que corrí al **dormitorio** y acribillé al tercer criminal. Mi mujer estaba tendida en la cama. Mientras lloraba junto a su cuerpo, juré venganza. Estos tipos habían cometido sus fechorías bajo los efectos de una **nueva droga** de diseño, así que me infiltré en la **familia Punchinello** (creadores de la droga) durante 3 años. Hace poco fui descubierto y me vi obligado a consumar mi venganza.

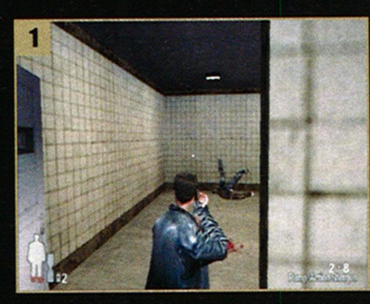

1

Capítulo 2: La estación de la calle Roscoe

Había quedado en la estación de Roscoe con Alex Balder, el único policía que sabía que estaba infiltrado con los Punchinello. Crucé la puerta de la derecha y observé un **reguero de sangre** en el suelo, así que abrí otra puerta y descubrí el cadáver de un "poli". Desenfundé el arma y registré las taquillas en busca de **munición y medicinas**, tras lo que regresé al andén del metro. Allí vi a dos malhechores: avancé hacia ellos y les demostré que donde pongo el ojo pongo la bala. Cogí sus **armas** y subí las escaleras. Tras ascender el último peldaño escuché hablar a varios asesinos, así que corrí hacia ellos y, como contaba a mi favor con el factor sorpresa, fue fácil eliminarlos.

Continúe por el único camino hasta que vi a uno de esos canallas oculto tras unas **rejas**. Usé la pared para cubrirme y luego utilicé el "bullet time" para acertarle sin demasiadas complicaciones.

Proseguí por el camino hasta llegar a una puerta que sólo podía abrir con un **código**. Descendí otras escaleras para llegar al siguiente andén, donde me esperaba un trío de mafiosos a los que proporcioné su ración de plomo. Abrí otra puerta y me anticipé a un criminal que estaba dispuesto a ejecutar a un **policía (1)**. Éste me pidió protección hasta llegar al piso superior, donde introduciría el **código** para abrir la puerta. Antes de subir, registré los **armarios**.


1


2

En el siguiente tiroteo el guardia fue asesinado por un criminal, que huyó rápidamente. Lo seguí hasta una sala con cuatro mafiosos. La cosa estaba difícil pero, gracias a mi habilidad, al "bullet time" y a un mostrador que me servía para protegerme, demostré que el crimen no compensa. Tras este tiroteo abrí una puerta y, en la nueva sala, accioné un **panel**. Registré un armario para hacerme con **medicinas** y regresé al **andén de la línea 2** para entrar en un vagón, accionar una **palanca** y poner el tren en marcha para que me abriese camino **(2)**.

Salí del tren y recorrí el camino hasta encontrar a más hampones a los que dar su merecido y, tras el tiroteo, recorrí el **túnel de la izquierda** para salir de la estación.

Capítulo 3: Salí vivo de la escena del crimen

Al avanzar por el túnel tuve que ser muy cuidadoso, ya que había un par de tipejos esperándome. Tras acabar con ellos seguí avanzando, dando buena cuenta de algunos idiotas más, a los que descubrí gracias a lo alto que hablaban.

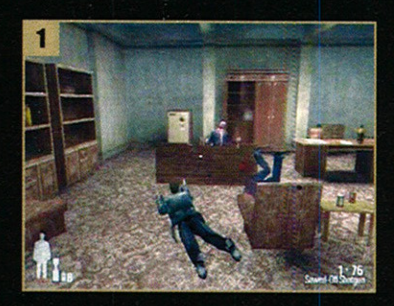


1

Proseguí mi camino hasta oír un misterioso temblor que tenía todos los visos de ser una **explosión**. Para comprobarlo, subí las escaleras y atravesé una compuerta que me llevó a una **bóveda**. En su interior me esperaban algunos ladrones, a los que obsequié con un poco de plomo. Al acabar el tiroteo, avancé hasta la **terminal** en la que sonaba el **teléfono**. Sí, imaginaba que no era una llamada para mí, pero soy un tipo curioso por naturaleza. Tras esto, usé la **terminal central** para abrir la **puerta C** y recoger lo que allí había. Volví a la consola y la accioné para poder entrar en la **sala A**, donde se encontraban los **detonadores (1)**. Los cogí y deshice el camino hasta llegar a una **puerta enmohecida**. Usé los detonadores para volarla, alejándome para que la **onda expansiva** no me hiriera, y al atravesarla me encontré con mi amigo Alex, el único policía que conocía mi secreto. Apenas empezamos a hablar, un tipo lo mató delante de mí. La muerte de Alex agravaba mi situación, ya que de ahí en adelante sería perseguido por policías y mafiosos. ¡No podía perder el tiempo! Giré velozmente, acabé con la comitiva de asesinos que venía buscándome, subí las escaleras, recogí los **analgésicos** del **botiquín**, y abandoné el metro como si me persiguiera el diablo.

Capítulo 4: Jugar a Bogart

Acabé con todos los malhechores que había en la habitación **(1)** y recogí una **carta**. En la siguiente sala me esperaban más criminales, los aniquilé a todos y bajé al **salón** para encontrarme en una nueva sala, en la que las puertas estaban bloqueadas por un **tablón de madera**. Me deshice de él con un certero balazo y proseguí mi camino hasta llegar a una **ventana**, que rompí para acceder a la siguiente parte de mi aventura. Recorrí la **cornisa** hasta el final, donde había una puerta desde la cual vi a varios tipos dentro de la siguiente sala. La forma más rápida de terminar con ellos fue disparando al **bidón** que había en la sala para que explotase. Tras eso me dirigí al **cuarto de baño** para recoger más **medicinas**, y luego seguí moviéndome por la zona hasta llegar a una nueva habitación donde encendí un **televisor** para ver las noticia. También había **medicinas**. Luego me dirigí a la **habitación 31** donde, al abrir la puerta, vi una **trampa** con un rifle que iba a dispararme, así que, nada más abrir la puerta, me lancé a la izquierda y luego leí la **carta** que encontré allí. Regresé al **salón circular** del principio y abrí una puerta. Después


1


2

seguí por ese camino hasta llegar a un lugar en el que había un **calentador**, me coloqué a una distancia prudencial **(2)** y disparé contra él. Ahora, ya sólo quedaba un **hueco en el suelo** por el que me deslicé para llegar al piso de abajo, donde encontré a tres asesinos más. Luego fui a la **habitación 216**, donde registré un **armario** y que resultó ser una **puerta secreta** por la que pude continuar. Recorrí el pasillo de la izquierda hasta llegar al ascensor.

Capítulo 5: Las arterias de Nueva York

Al salir del ascensor vi a tres mafiosos detrás de unas estanterías **(1)**, tras terminar con ellos observé la **tele** para saber que decían las noticias. Luego avancé hasta la próxima sala en la que me esperaban dos asesinos y unas **cajas** delante de una puerta. Usé la porra para romper las cajas y puede atravesar la puerta. En la siguiente habitación había un **periódico**, que también leí, y un **bate de béisbol**; también encontré unas escaleras de metal por las que subí para llegar a la **cocina**. Me esperaban tres hampones a los que tuve que poner en su sitio. Luego seguí mi camino hasta llegar al **hall**, un lugar bastante grande. Decidí abrir la puerta de la izquierda e interrumpir una reunión entre unos narcotraficantes, para recoger la **llave del bar (2)**. Antes de entrar al bar, decidí ir a los **retretes** a buscar más **medicinas**. En el bar me esperaba **Rico**, por desgracia, con cuatro amigos más y una chica. Huelga decir que no tuve compasión de ninguno de ellos. Eso sí, antes de poder batirme con él, Rico había huido a la siguiente habitación, aunque ese fue el lugar en el que tuvo su final.


1


2


3

Continúe caminando hasta llegar al **club**, donde había algunos individuos más. Tras darles caña de la buena, abrí la puerta de atrás y llegué a la **azotea**. Con el bate de béisbol rompí los **cristales** y entré en la habitación de abajo, donde había cuatro enemigos a los que aniquilé **(3)**. Después fui a la **recepción** y accioné el **botón de salida**.

Capítulo 6: Que hablen las armas

Ahora me encontraba en las calles de New York. Me introduje en una **tienda** que estaba situada en la izquierda de la calle. Dentro encontré unas cuantas **armas**, además de dos delincuentes. Para hacerme con el arsenal tuve que usar el bate de béisbol sobre una **vitrina**.
Tras esto regresé a la calle y la recorrí hasta encontrarme con un **periódico** tirado en el suelo. Cerca había una **furgoneta**. Tras registrarla en busca de más **items**, avancé hasta el último tramo de la calle y descendí por unas **escaleras**.
En el siguiente tramo, me topé con tres individuos a los que ajusté las cuentas, y continué mi camino hasta llegar al **hall** donde vi dos **bombonas de gas**. Las disparé para provocar una explosión y abrir un nuevo camino. Avancé por esa ruta hasta llegar a otras **escaleras** y a un **teléfono**. Lo cogí y proseguí avanzando, acabando por el camino con dos asesinos más. Al final, terminé llegando a un **pequeño almacén**. Rompí el cerrojo y llegué a la habitación opuesta a donde empecé esta fase. En esta sala pude encontrar una **carta (1)** y unas **llaves** que recolecté.
Continué por el único ramal posible hasta que llegué a la puerta donde encajaba la llave que encontré. Tras varios tiroteos, continué mi camino hasta que me tropecé con un **corredor** que estaba derruido. Cogí carrerilla y salté al otro lado.
Una vez a salvo, continué por el


1

camino de la derecha. Llegué a un **apartamento** donde me encontré con cuatro rivales más. Tras terminar con ellos, salté por la **ventana**.

Capítulo 7: El miedo da alas a los hombres

Me encontraba en las escaleras de incendio, así que bajé a la calle y probé a entrar en la **lavandería**, donde me encontré con más problemas de los que esperaba. Pese a deshacerme de todos los rufianes, no pude pasar y al final tuve que volver a la calle.
Me dirigí a la izquierda hasta topar con una puerta y decidí subir hasta llegar a unas escaleras. Mi misión era la de **rescatar a un chico** que podía abrirme la puerta de la lavandería, pero para eso tuve que vérmelas con un grupo de criminales. Tras el baile de balas, acompañé al muchacho hasta la lavandería **(1)** y, una vez allí, proseguí mi camino hasta ver un pupitre, donde recogí **medicinas**. Después subí en un **elevador**, que me llevó hasta un apartamento. Al encender la **televisión**, otro criminal salió del cuarto de baño a por mí, pero fui más rápido. En el siguiente edificio tropecé con más enemigos. Después fui avanzando por las





diferentes casas, aniquilando a todos los rivales **(2)**, hasta que encontré una nueva **carta**. Ya sólo me restaba perseguir a **Gognitti**. Cuando saltó al tren para huir de mí, yo hice lo mismo en cuanto pasó el siguiente vagón.

Capítulo 8: Brutalidad policial

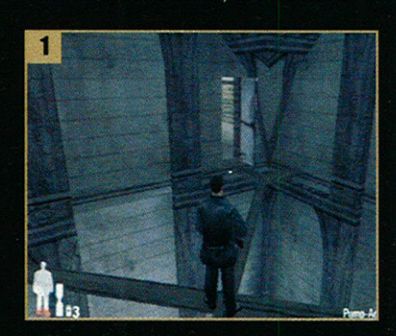
Esta etapa de mi vida comenzó en los tejados de un edificio. Giré a la izquierda para saltar sobre unos **tubos** que me llevarían a la siguiente azotea, donde dos peligrosos delincuentes me dieron una acogida muy poca amistosa. Acabé con ellos y me dirigí al siguiente tejado, donde una **pancarta** me ayudó a protegerme de dos tipejos que me disparaban desde el edificio de enfrente **(1)**. Luego continué por mi camino y entré en el edificio.
Nada más entrar vi como **Gognitti** me achuchaba a tres de sus lacayos. Descendí al piso de abajo para recoger unas **medicinas** y encaminé mis pasos al **hall**.

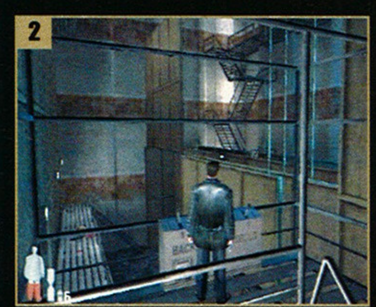


Continué por mi camino hasta llegar a una **cancha de baloncesto**. Los dos tipos que estaban allí no parecían deportistas. Iban bien armados y estaban demasiado lejos como para derribarles así como así. Empleé la técnica del "bullet time", aunque tras acabar con ellos, otro más salió del callejón sin salida.
Tras el tiroteo, ascendí unas escaleras hasta llegar al **ascensor** que me llevó al piso de arriba, donde esperaban otros cuatro malandrines. Continúe por ese camino hasta llegar a una parte cubierta por **cristales**. Usé el bate de béisbol para romperlos **(2)** y las granadas y cócteles molotov para acabar con los enemigos que me esperaban abajo.
Atravesé el edificio para llegar a unas **escaleras de emergencia** que me llevaron a otra casa.
En este nuevo edificio tuve que encender la **tele** y luego avanzar para abatir a unos cuantos malhechores para poder llegar hasta un nuevo tejado. Me decidí a entrar en la nueva sala y perseguí a un criminal por el hall, al tiempo que esquivaba el lanzamiento de una granada.
Al abandonar la estancia logré llegar hasta donde se encontraba **Gognitti**. Resultó bastante duro, porque tuve que acabar con siete asesinos más mientras esquivaba una ensalada de balas. Y después de todo, como siempre, al final me tocó seguir persiguiendo al mafioso.

Capítulo 9: El matón sobre el tejado

La pista me llevo hasta el garito de Gognitti. Lo primero que hice fue introducirme en la **taquilla**, para allí accionar una **palanca** que sirvió para descubrir un pasillo. Avancé por él y cuando llegué a la habitación estuve hojeando un **libro**. Justo después me tocó luchar contra algunos malos más, mientras otro me disparaba desde un balcón.
Luego continué hasta llegar a la **pista de baile** y al **bar**, donde me esperaban más rivales. Miré los **libros** de la mesa y subí por las **escaleras** para llegar a una puerta. Tras ella sólo vi a varios rivales (uno de ellos desde otro balcón), así que tras abatirles, fui a donde estaba el de la terraza para recoger **munición** y volví a subir por otras **escaleras**.
En la siguiente sala descubrí a tres narcotraficantes a los que tuve que acribillar. Seguí avanzando, acabando con los rivales que me salían al paso, hasta poder subir por unas escaleras. Eso sí, fui muy cuidadoso para no caer en la **trampilla** que había abajo. Cuando llegué al **tejado**, me introduje por un **hueco** que había en otro edificio. Había vuelto a la habitación en la que me enfrenté con los narcotraficantes, pero en la parte de arriba. Atravesé la pasarela en forma de X **(1)** para llegar al otro lado.
Una vez en el exterior, avancé hasta otro edificio, donde encontré unos **paneles (2)** que levantaban un telón por el que yo debía continuar. Repetí la misma operación en otro panel, lo que me llevó al final de este capítulo.





Capítulo 10: Un imperio de maldad

Lo primero que hice fue leer la **carta** que estaba a la derecha, luego el **manuscrito** del pupitre y después el **libro** del podio (1). Posteriormente me encaminé a la **puerta metálica**. La abrí, pero nada más acceder a la siguiente sala, se cerró tras de mí. De repente me atacaron once mafiosos (2). La pelea fue realmente complicada y a duras penas pude con ellos. Cuando finalmente lo logré, un nuevo telón se retiró dejando a **Lupino** al descubierto. Con él estaban dos de sus matones. Fue una lucha terrible, pero gracias al uso del "bullet time", las medicinas y las armas más potentes, pude superar la prueba.


1


2

Episodio 2: Un día frío en el infierno

Capítulo 11: Prólogo (la pesadilla)

Lo siguiente que recuerdo de mi aventura es que estaba inmerso en una **pesadilla**. Este horrible sueño se desarrollaba en un **laberinto** que simulaba mi casa (1) y me devolvió a la nefasta noche en la que perdí a toda mi familia.

En este lugar la gravedad no existía, lo que obligaba a medir muy bien mis saltos para no caer en el abismo. Todo era bastante caótico, pero recuerdo lo suficiente como para hacerte un pequeño **esquema** que te servirá para ver por donde tuve que avanzar hasta llegar al salón de mi hogar. Allí me entretuve un rato en observar una **foto familiar** y un **periódico**, pero pronto me decidí a subir las **escaleras**.

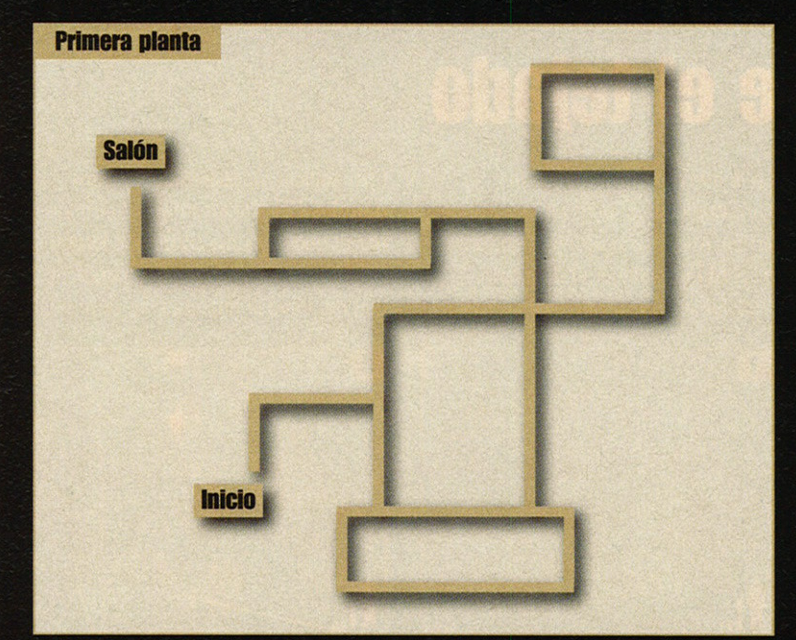
Continué avanzando hasta llegar al tramo más siniestro de la aventura. Tuve que caminar siguiendo un **reguero de sangre**, tratando de no desviarme de él, ya que si me hubiera salido del camino hubiese tenido que repetir toda mi ruta. Los saltos eran peligrosos, pero intenté mantener la calma en todo momento.

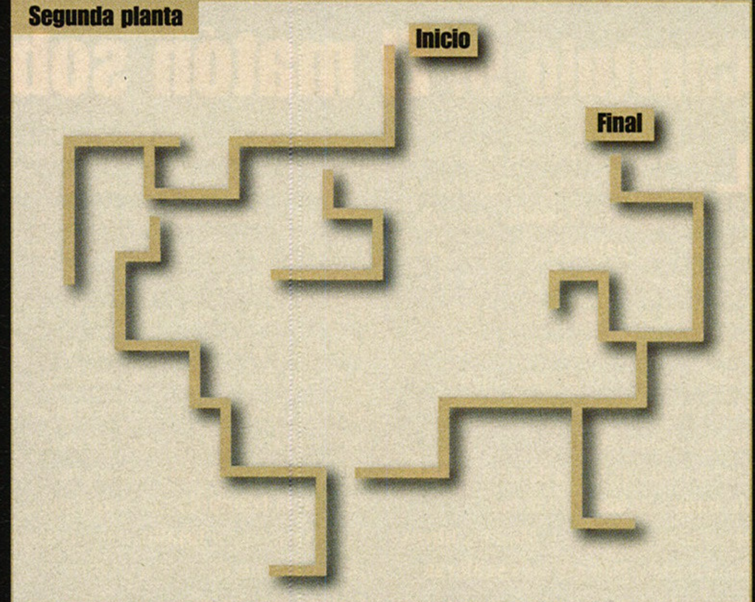
También te he dibujado un **esquema** de la **segunda planta** de la casa, aunque mis recuerdos están algo enturbiados por la sensación de agobio que sentía.

Tras completar, no sin temor, todo el recorrido, terminé llegando al terrible lugar en el que acabaron con la vida de mi mujer (2). Allí, impotente para nada más, leí su **diario** y luego entré en el **baño**. No sabría qué decirte sobre lo que pudo pasar allí...


1

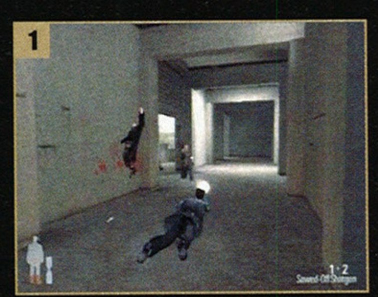

2





Capítulo 12: El bate de béisbol

Lo siguiente que recuerdo es ver como un tipo, bate en mano, se enseñaba conmigo y me dejaba malherido. Tras haberme propinado una soberana paliza, el tipo abandonó la estancia y yo me quedé solo con el **bate de béisbol** y mis heridas.
Una **taquilla** cercana albergaba unos **analgésicos** con los que paliar mi dolor. Abrí la puerta de enfrente y desde allí vi como pasaban tres maleantes a los que demostré mis dotes para el béisbol. Tras apalearle, recogí sus **armas** y seguí la ruta por la que ellos iban hasta llegar al final del recorrido: una puerta. También, pude haberlos seguido a una distancia prudencial hasta llegar a la puerta, pero quería venganza y armas...
Entré por la puerta de la izquierda y tomé el **ascensor**. Cuando salí de éste, me encontré con que unos cuantos mafiosos me estaban esperando. Sus intenciones no eran buenas, pero las mías eran peores **(1)**. Avancé hasta llegar a una sala en la que recolecté unos **analgésicos** y luego proseguí mi camino hasta llegar



1

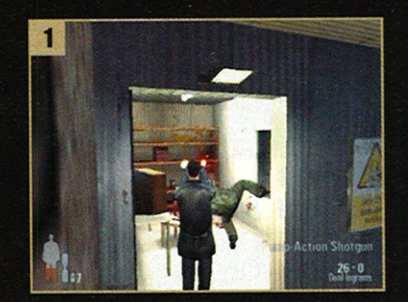


2

a la calle. Me dirigí a la izquierda y volví a entrar en el **hotel**.
Me encargué de tres tipos más. Escuché la **radio** y continúe avanzando hasta llegar a los **baños**, donde me topé con un tipo que llevaba unos bonitos calzoncillos **(2)**. Tras eso, recogí las **medicinas** y entré en el **bar** para continuar mi aventura.

Capítulo 13: Una oferta que no podía rechazar

Avancé hasta llegar a la **caseta del guardia**, el tipo no iba a colaborar por las buenas, así que utilicé la técnica de costumbre y luego recogí sus **armas**. Después giré a la derecha y accioné un botón para elevar la reja. Nada más entrar vi a dos rivales a mi derecha.
Proseguí mis andanzas hasta llegar al **Almacén 4** donde me peleé con tres tipos, uno de ellos en la parte de arriba. Cuando me los quité de encima usé las **cajas** para llegar hasta el cadáver del último de ellos y recoger **munición** y **analgésicos**.
Tras esto, abandoné el almacén. En el exterior encontré a dos nuevos criminales, uno me atacó por detrás, y luego marché al segundo almacén, donde volví a encontrarme con tres



1

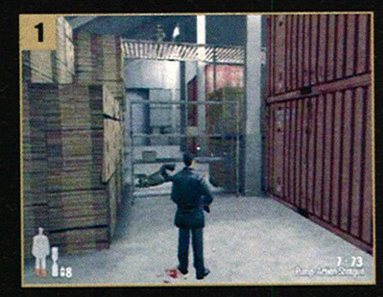


2

enemigos con la misma distribución que en el anterior.
Usé el elevador para llegar al panel de control **(1)**. Desde allí utilicé la grúa para mover las cajas y dejar libre el camino para llegar a una nueva puerta. Al hacer esto aparecieron dos nuevos mafiosos que no fueron problema para seguir avanzando.
Ahora me encontraba en las afueras del complejo anterior, y como no vi ningún camino por el que seguir, decidí subir en la grúa y usarla para abrir una nueva senda. Continué por el nuevo camino hasta llegar a un puente, pero no todo era bueno, ya que este se encontraba izado.
Además, cerca de allí encontré una gruta secreta donde recolectar más armas, entre ellas el **rifle de francotirador**. A continuación seguí por el único camino hasta llegar a un sitio vallado desde el que pude ver un camión que se mantenía quieto gracias a un tablón de madera.
Utilicé el rifle **(2)** y disparé contra el bloque para que la furgoneta chocase y así producir un incendio que los obligase a bajar el puente. Tras esto, utilicé el bate para destrozar el cerrojo de una puerta que me proporcionaría **munición** y luego continúe hasta atravesar el puente. En este preciso momento, un matón apareció como de la nada proveniente de unas oficinas a la derecha, así que acabé con él sin pensármelo dos veces y entre en esa oficina para terminar con éxito otra etapa más de mi venganza contra los criminales.

Capítulo 14: Entre ratas y agua con aceite

Nada más entrar vi a dos tipos, uno haciendo guardia en una pasarela enfrente **(1)** y otro en el lado derecho del lugar. Tras el tiroteo seguí avanzando y dando buena cuenta de los rivales de turno.
Al cabo de un rato me topé con un rival más, que portaba en su mano una granada. Haciendo uso del "bullet time" logré deshacerme de él, ya que de lo contrario la situación se hubiera puesto muy fea. Otro guardia me atacó por la izquierda pero conseguí zafarme de él y continuar mi camino
Recogí todos los **ítems** de utilidad y seguí avanzando por una construcción en forma de "T".
Este camino me llevó a un lugar en el que la única forma de moverme era usando unas plataformas deslizantes. Desde esta posición yo era una presa fácil para mis rivales, pero gracias al **rifle de francotirador** pude derribar a esa panda de miserables antes de que ellos pudieran hacerme algo. Al final de mi viaje llegué a una puerta y



1



2

tras ella me esperaban 4 maleantes más. Continué mi avance hasta llegar a la **garita** de un guardia, pulsé un **botón** y proseguí por el nuevo camino para terminar llegando a un **barco** donde lo único que tuve que hacer fue limpiarlo de mafiosos **(2)** y recoger todo el **equipo**.

Capítulo 15: Apaga mis llamas con gasolina

Si hasta este momento mi aventura había estado plagada de acción, ahora no iba a ser el momento de descansar. De hecho, al llegar al **restaurante**, éste se convirtió en un infierno en **llamas** (1).
No me quedó más remedio que correr en dirección a la **cocina** para huir del fuego. Así continúe avanzando por varias habitaciones más, siempre intentando mantenerme en el centro de las salas, para que las llamas me hiciesen el menor daño posible.
Al final terminé llegando a unas **escaleras** por las que accedí a la cocina (2) que a su vez, me sirvió para llegar al **alcantarillado**.
Allí me esperaba una comitiva de rufianes, de los primeros me deshice fácilmente con una **granada** lanzada desde el hueco de la cocina. Con el resto usé el "bullet time". Tras esto, lo mejor fue usar los analgésicos para sanarme, ya que, primero las llamas y



luego los rivales, me habían dejado malherido. Tras este merecido descanso avancé por las **cloacas**



hasta llegar a las **escaleras** que me llevarían a la siguiente fase de mi apasionante aventura.

Capítulo 16: El ángel de la muerte

Ahora yo me encontraba en la **casa de Lupino**. Inspeccioné la habitación hasta percatarme de que había una **puerta** abierta justo detrás de la **estantería**. Eso sí, dos bandidos (1) entraron por ella para darme caza, a lo que respondí con la ya habitual dosis de plomo.
Dentro del mismo cuarto vi una puerta a mi izquierda que comunicaba

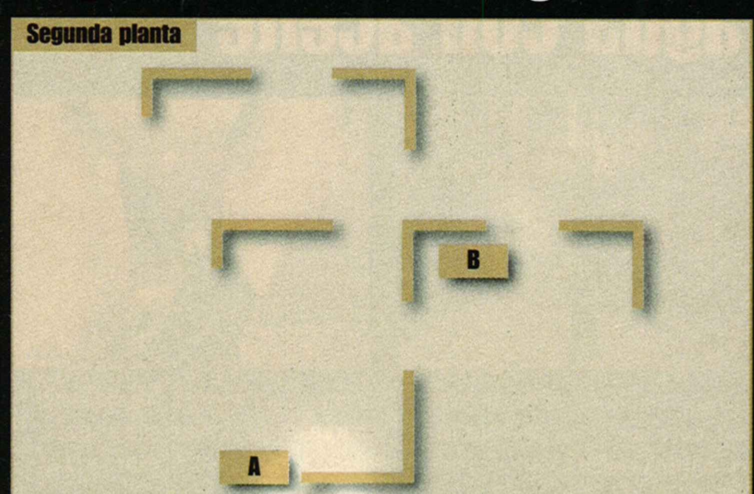




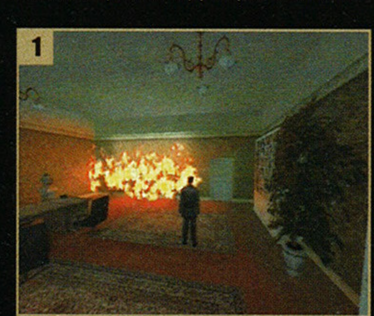
con una sala en la que yacía el **cuerpo inerte** de una mujer (2). Tras registrarlo, seguí por mi camino Luego llegué a una sala en la que me esperaban tres rufianes. La forma más rápida de deshacerme de ellos fue lanzar una **granada o un cóctel molotov**. Luego volví a la **cocina** y avancé por la otra puerta para llegar a la **entrada de la mansión** donde dos rivales me atacaron, uno a mi altura y otro escondido en el piso superior. Tras dar buena cuenta de ellos, subí las **escaleras** por el lado derecho.
Seguí por el único camino hasta que oí a varios rivales decir que iban a usar un lanzacohetes contra mí. Usando el "bullet time" conseguí evitarme el problema.
Sólo había un camino posible, que me llevó a un **cuarto de baño** en el que había otro enemigo. Tras eso, lo único digno de mención en mi camino hasta Lupino fue tuve que responder al **teléfono**, y luego marchar hacia su **oficina**. Tras acabar con dos tipejos más, tuve que terminar regresando al **hall** para poder abandonar el lugar.

Episodio 3: Un poco más cerca del Paraíso

Capítulo 17: Prólogo (un viaje en ácido)



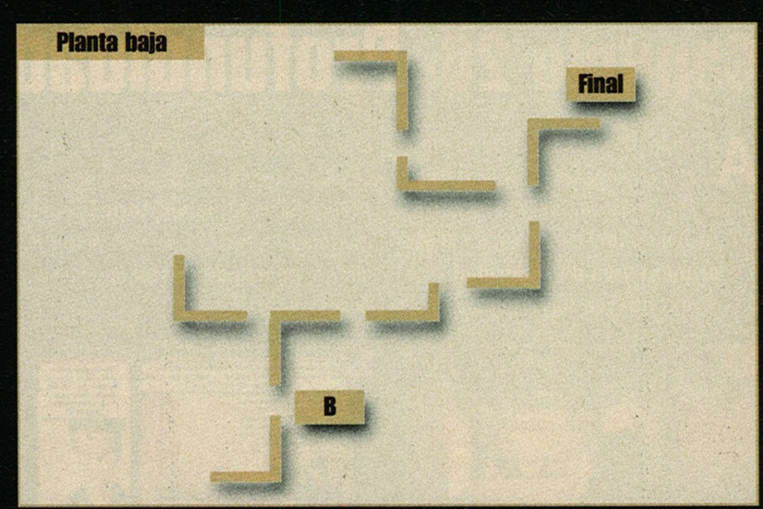
Me habían vuelto a drogar y me encontraba inmerso en otra de mis **pesadillas**. Ahora yo partía de la **oficina de Lupino** (1), donde tuve que recoger la **carta** y contestar al **teléfono**; después, salí dos veces para poder acceder al resto del nivel. ¿Recuerdas cuando te hablé de mi anterior pesadilla? Pues ahora estaba en un lugar oscuro en el que vi tres diferentes niveles por los que moverme. Todo esto era espeluznante, ya que yo sólo veía varios **senderos** marcados con la **sangre** de mi familia asesinada.
Para llegar al final tuve que dejarme caer el nivel del medio y luego continué hasta llegar a donde se cortaba el camino. No me quedó más remedio que saltar, porque recuerda



que en este lugar la gravedad no existía. Avancé hasta llegar a la **intersección**, elegí el camino de la **derecha** y luego me dejé caer al nivel inferior desde el que avancé al **altar**. Por si todas estas indicaciones no te ayudan demasiado, aquí tienes los esquemas de las dos plantas inferiores. Fíjate bien en el camino que debes seguir y no desvíes, sólo conseguirás meterte en líos. La "B" indica el lugar desde el que me dejé caer al nivel inferior y, en el otro esquema, el lugar donde aterricé. Al llegar al **dormitorio** de mi casa vi



como alguien atacaba a mi mujer, ese alguien resultó ser... ¡yo mismo! Una imagen mía vestida como iba yo aquella noche (2), así que dispare a la horrible visión hasta que todo terminó.



Capítulo 18: Llévame al frío acero

Lo primero que hice fue romper los **cristales** para poder llegar al interior, luego me di cuenta que en esta habitación había una **trampa** muy sofisticada: bastaba con tocar el **láser** que emitía para que todo explotase. Tenía dos opciones: o dispararla desde una prudencial distancia (1) para activarla y que la explosión no me afectase o esquivarla. Sin embargo, la última opción no iba a servir con todas las trampas del nivel, ya algunas estaban colocadas de una forma en la que era difícil no tocarlas.
Escuché las noticias y continúe mi camino hasta toparme con dos maleantes que estaban preparando una trampa para mí. Utilicé una **bomba** y me deshice de ellos. Cerca encontré **analgésicos**.
Terminé llegando a un estrecho corredor que comunicaba con el lugar de descanso de dos asesinos más (2).

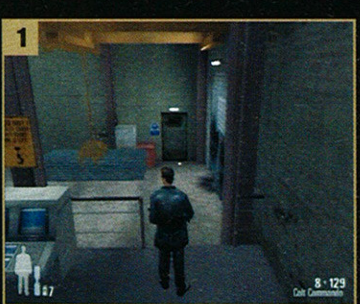




Decidí frenarme y **escuchar** con atención su conversación para poder sorprenderles y tener más opciones de victoria. Tras acabar con ellos, descolgué el **teléfono** que allí había y salí de este lugar.

Capítulo 19: Verdades ocultas

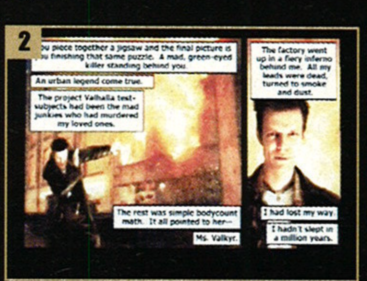
Nada más llegar al nivel me topé con un enemigo que estaba oculto tras una **ventana de cristal** y que de repente entró a la sala en la que me encontraba. Me deshice de él. Luego seguí por el único camino posible hasta llegar a una habitación en la que descubrí unos **papeles**.
Continúe avanzando hasta tropezarme con una nueva **trampa**, que volé en pedazos para seguir por la derecha. Ahora me encontraba en una inmensa sala en la que tuve que andar por una **pasarela**, pero no estaba sólo. Tuve que deshacerme de dos individuos más; el primero estaba en la pasarela de enfrente y el segundo debajo.
La sala estaba repleta de **trampas** que me obligaron a aminorar mi marcha para avanzar con mucho cuidado y no sufrir daños.
Seguí por mi camino, esquivando las trampas y encargándome de los guardias, hasta que llegué a una habitación en la que tuve que saltar encima de varias **cajas**.
De este modo pude llegar a un lugar que me permitió acceder a unas **escaleras destruidas**.
Luego tuve que utilizar la **consola de control que encontré** para poder llegar hasta otra parte del escenario, más concretamente, a un lugar con una **puerta de garaje** (1).
Para abrirla necesité usar el **gancho**, de tal forma que un bloque de metal golpeara la puerta y la dejará bastante debilitada. Después me bastó con equiparme con la **M79** y abrir un boquete lo bastante grande como para poder pasar.
Lo difícil estaba hecho, así que continué caminando, machacando a todo lo que se movía (2).





Capítulo 20: Profundidad seis

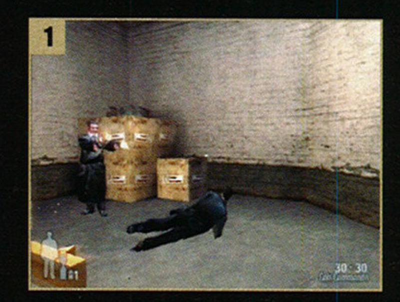
Al empezar esta fase vi como dos asesinos intentaban frustrar mis planes de venganza. Tras acabar con ellos usé un **panel** cercano para llegar a la **primera área de seguridad**. Allí se encontraban tres hampones, pero como estaban hablando de sus cosas, no fue difícil sorprenderles. Avancé hasta los **laboratorios** para conseguir la **tarjeta** que me permitió abrir la **puerta de cristal** que había dejado atrás.



La tarjeta de identificación también me sirvió para entrar por la **Puerta B**, que me llevó a la **segunda zona**. Luego me dirigí a la **Puerta B7** donde rescaté a un **científico (1)** al que tuve que escoltar. Avancé hasta otro **ascensor** para descender de piso. Eliminé todas las **trampas** y comprobé el **ordenador** para recabar más información para después usar el elevador y regresar a la **zona contaminada**.
Continué hasta llegar a un lugar en el que las medidas de seguridad fallaron estrepitosamente y me pusieron en una delicada situación: si permanecía más de un **minuto** así, moriría. Pensé rápidamente y me decidí por disparar a las **cargas de C4** que estaban al otro lado de la **ventana** izquierda. De esta forma provoqué una explosión con la que pude salir de lugar antes de que terminase "mi último minuto".
Luego abrí la puerta de la izquierda y corrí hasta llegar a una nueva puerta que estaba a la derecha y que me llevó al **ascensor**. Como en todas las películas, todo explotó tras de mí, **(2)**, pero una vez más yo salí airoso.

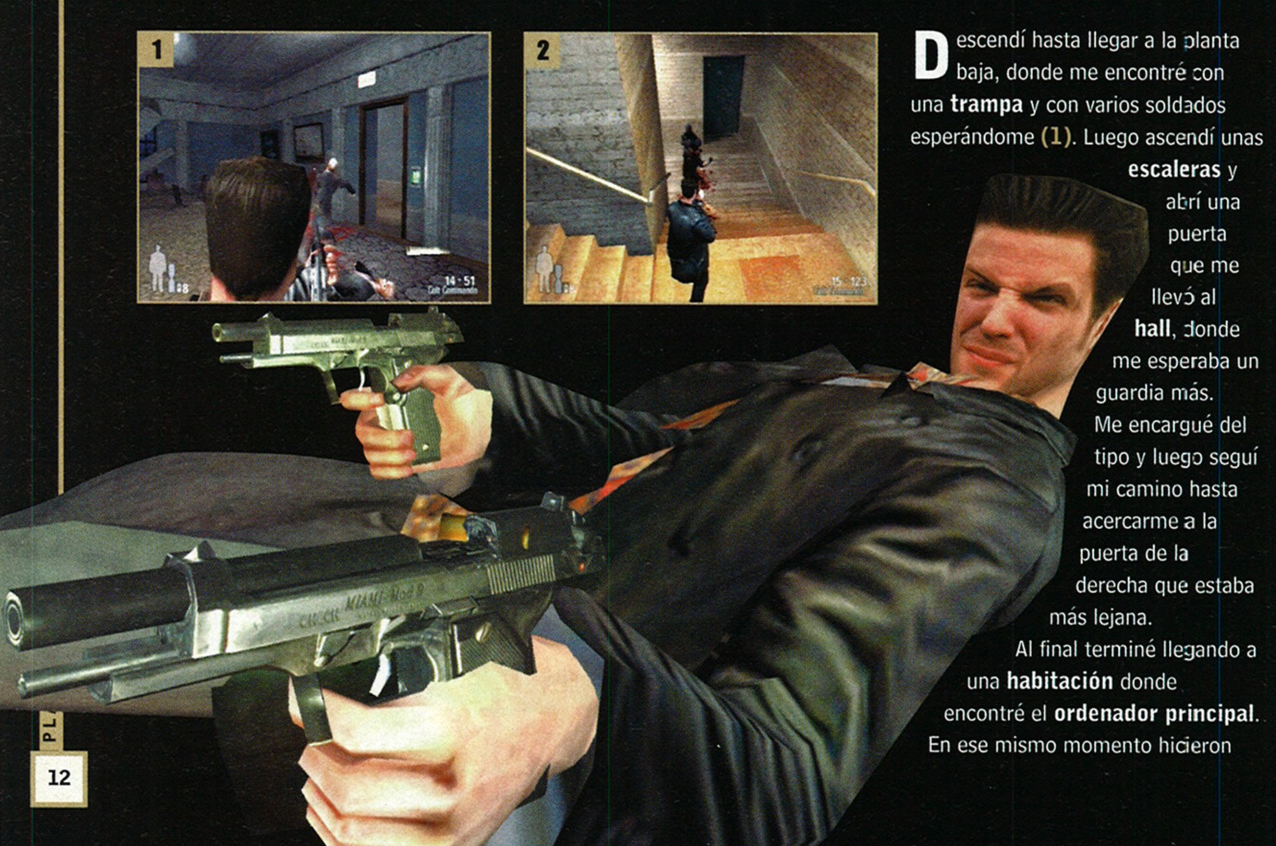
Capítulo 21: Un ataque por la espalda

Mi primer recuerdo fue el ver a dos enemigos que salían de la **caravana**. Luego tuve que machacar a varios rivales más **(1)** y recoger los **analgésicos** que había en la **cabina**. Avancé por el **aparcamiento** hasta encontrar más **medicinas**.
Esta etapa era muy lineal, por lo que no os daré la "brasa" contando como acabé con todos los enemigos o la ruta a seguir, ya que no tenía pérdida. Lo único digno de resaltar fue mi entrada en una habitación para oír la **radio** y recoger **munición**.
Tropecé con una **verja cerrada**, así que usé el **bate de béisbol** para romper el **cerrojo (2)**. Lo último que hice aquí fue contestar al **teléfono**.





Capítulo 22: En el país de los ciegos



Descendí hasta llegar a la planta baja, donde me encontré con una **trampa** y con varios soldados esperándome **(1)**. Luego ascendí unas **escaleras** y abrí una puerta que me llevó al **hall**, donde me esperaba un guardia más. Me encargué del tipo y luego seguí mi camino hasta acercarme a la puerta de la derecha que estaba más lejana.
Al final terminé llegando a una **habitación** donde encontré el **ordenador principal**. En ese mismo momento hicieron acto de presencia dos mafiosos más. Tras recibirles como se merecían, seguí manejando la computadora.
Continué por el camino hasta que me tropecé con un nuevo rival en el **salón**. Acabé con él y me dirigí a la alcoba de la izquierda. Seguí hasta encontrarme con más rivales, en esta ocasión en una escalera **(2)**.
Ahora estaba delante de un **ascensor**, pero mi instinto, que se ha ido depurando a lo largo de los años, me avisó de que aquello era una **trampa**. Pese a todo, acabé llegando a una zona de oficinas en la que recogí más **analgésicos** y destruí una nueva **trampa**.
Lo que me quedaba era sencillo: sólo tenía que escuchar la **radio**, destruir más **trampas** y dirigirme al **área principal** de la oficina para hacerme con la **cinta de vídeo**. Con ella en mi poder, salí de allí.

Capítulo 23: Juego de poder bizantino

Nada más llegar me di cuenta de que cerca de allí había tres tipos patrullando; dos a la izquierda y otro a la derecha. Usé el "bullet time" para deshacerme de ellos y recibir las menores heridas posibles.
Luego avancé hasta encontrar una **carpeta**, destruyendo también varias **trampas**. En unas escaleras encontré más **analgésicos** que, a estas alturas de mi revancha, no venían nada mal. Mi camino no tuvo más dificultades, por lo menos, hasta que llegué a un lugar en el que me tuve que enfrentar con cuatro individuos **(1)**.
Cerca de allí vi como varios soldados descendían por cuerdas. Lo mejor para que no me causasen demasiados problemas fue aniquilarlos mientras descendían, ya que si llegaban a tocar el suelo, pensé que lo lamentaría. Después me dirigí a otro **balcón** para terminar bajando unas **escaleras** que me llevaron a la **sala de conferencias**. Una vez que terminé con todos los rivales, pude salir por la puerta principal.



Capítulo 24: Nada que perder

En este nuevo escenario empecé entrando por el **detector de metales** por la derecha, lo que alertó a tres guardias que vinieron a por mí. Tras eso, ascendí hasta lo más alto del edificio para recoger **analgésicos** y luego continúe por mi camino hasta llegar al **sistema de láseres**.
Los dos primeros láser los esquivé con un salto, mientras que el tercero lo evité sin tener que saltar. Así llegué a un nuevo **ascensor**.
Al salir me encontré con dos rivales **(1)** que intentaron impedir mi llegada a la **sala de control** del ascensor. No lo consiguieron y activé los otros ascensores que más tarde tomé para llegar al resto del nivel.
Lo malo fue que mientras bajaba un helicóptero me disparó **(2)**. Salté al ascensor contiguo, que me llevó al área principal.
Aquí tuve que verme las caras con varios asesino y destruir los **paneles**



azules (3) para poder regresar al ascensor. Terminé llegando a una zona en la que estuve hojeando unos **papeles** que se encontraban en una mesa de oficina.

Capítulo 25: Dolor y sufrimiento

Bien, ya te queda poco para descubrir el final de mi historia. Esta fue la última etapa y no fallé. Ahora me encontraba delante de cuatro criminales y sólo nos separaba una **pared de cristal**, así que usé el "bullet time" para dejar a estos individuos en el sitio. Tras esto apareció el **helicóptero** para dispararme. Usé la **estatua** para protegerme y la artillería pesada para quitarme de en medio al enemigo.
Proseguí por este camino hasta llegar a un **balcón** y usé la barandilla para poder llegar al siguiente balcón. Todo esto se complicó bastante por dos motivos: el primero fue la estrechez de la pasarela y el segundo el dichoso **helicóptero** que reapareció para amargarme la velada **(1)**.
Mi camino me llevó a lo que parecía un punto muerto, ya que no encontré un camino por el que seguir. Sin saber qué hacer, registré la **mesa** y presioné un **botón rojo**, que abrió el camino hasta el tejado.
Antes de llegar allí, **Horne** me lanzó una granada que esquivé fácilmente, ya que me bastó con correr a donde se encontraba la mujer.
Continúe mi persecución hasta llegar a la **azotea** del edificio, donde vi como **Horne** subía al helicóptero. Allí había algunos **cables** que sostenían una gigantesca **antena**, así que disparé sobre ellos primero y

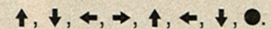


después sobre la misma antena para que cayera encima del helicóptero. De este modo completé mi venganza.

Trucos: claves para sacar ventaja

Estos trucos se introducen pausando el juego en cualquier momento y pulsando estas secuencias:

- **Todas las armas:**
  L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ✖, ■.
- **Sonidos de Cámara Lenta:**
  L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.
- **Modo Dios:**
  L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.
- **Munición infinita:**
  L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.
- **Conseguir 8 píldoras recuperadoras de salud:**
  L1, L2, R2, R1, ▲, ●, ✖, ■.
- **Bullet Time infinito:**
  L1, L2, R1, R2, ▲, ✖, ✖, ▲.
  Cuando actives el Bullet Time la barra no bajará. Para volver a velocidad normal, vuelve a activar el Bullet Time.
- **Desbloquear todos los niveles:**
  Completa el primer nivel (el del metro) y, cuando se haya cargado el siguiente, ve al menú principal y pulsa:



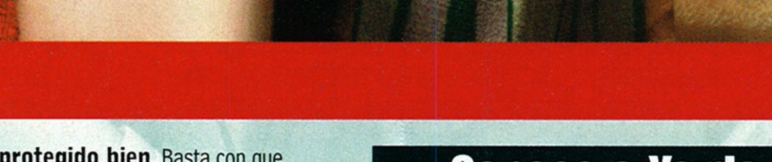
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.

Ve al menú para cargar y todos los niveles estarán desbloqueados. Cuando empieces en uno, tendrás los mismos objetos y armas que al acabar el primer nivel.



ICO

Ico es un joven desterrado a vivir por siempre en un castillo abandonado solo por haber nacido con cuernos. En el castillo encontrará a Yorda, otra desterrada a la que persiguen unas sombras diabólicas y con la que intentará escapar del castillo. ¿Te unes al grupo?

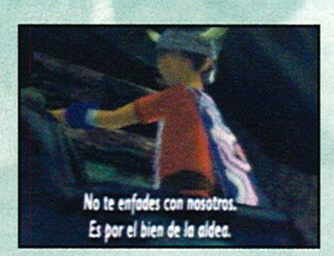


INTRODUCCIÓN

Gracias a **Yorda**, Ico no sólo no se sentirá solo, sino que además le **ayudará a activar algunos interruptores** para avanzar en los escenarios; incluso podrá ser su guardaespaldas. Antes de nada, es importante que te hagamos saber un par de cosillas. Lo principal es que en *Ico* **no puedes morir** (hombre, a no ser que te caigas de una altura elevada...), **la partida terminará si has dejado sola a Yorda durante mucho tiempo o si no la has protegido bien**. Basta con que tardes un poco para que lleguen las sombras y se la lleven a las profundidades del castillo; será entonces cuando demuestres tu habilidad con las armas para poder salvar a Yorda y con la forma en la que te enfrentes a las trampas y puzzles a lo largo y ancho del castillo. En relación al tema de los puzzles y de las distintas trampas del juego, os lo iremos explicando paso a paso en cada momento.







Conoce a Yorda

Durante el juego no podrás dejar a Yorda, ya que uno de los fines de la aventura será estar con ella casi todo el tiempo. **Ico y Yorda podrán comunicarse de varias formas (siempre con R1)**: si están alejados, Ico la podrá llamar con un grito; si está a una distancia corta Ico la avisará con la mano para que se acerque; y si están juntos, Ico le cogerá la mano. Hasta ahí bien, pero ¿qué pasa cuando hay que trepar grandes peldaños? Con el botón R1 haremos que salte abismos o suba grandes bloques. Bastará con que Ico se coloque al borde para ayudarla a subir o a saltar. R1 también servirá para salvarla de las tinieblas; haz que Ico se acerque y que le tienda la mano para salir.



1- AL SALIR DE LA CELDA







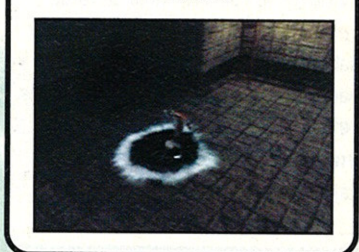
Tras ver como encierran a nuestro amigo, un pequeño **temblor** hará que se caiga la celda donde estaba Ico, dejándole en libertad. Cuando te puedas mover, sube las **escaleras** que hay en el centro de la sala y acciona el **interruptor** que hay arriba. De este modo **abrirás una de las puertas de las mazmorras**. Entra en la nueva sala y escala los peldaños hasta ver una **cadena** colgando. Trepa por ella hasta llegar al muro y sal por la **ventana**. Aparecerás en una nueva habitación; hay dos **escalerillas** pegadas a ambos lados de la sala. Sube por la que está a la derecha de la puerta para llegar a la **rampa** y poder subir por toda la torre. Al llegar al final de dicha rampa, sube por la **cadena** y avanza un poco para ver la primera secuencia de vídeo y conocer a nuestra compañera de fatigas de aquí en adelante: **Yorda**.

Bueno, parece que hay que salvar a una dama en apuros, y el camino a la izquierda está cortado. Si te fijas bien, detrás del personaje podrás ver una **ventana rota**. Si sales por ella y entras por la siguiente ventana que hay a la derecha desde fuera, podrás esquivar el abismo y proseguir el camino. Al final de la pasarela encontrarás un **interruptor**, acciónalo para hacer bajar la jaula de Yorda hasta el principio de esta sala.

Vuelve hasta Yorda y trepa por las **escalerillas** de la izquierda de la sala. Después avanza hasta la **cornisa** que hay sobre la puerta y desde allí **salta sobre la jaula**. Con el peso de Ico, la cadena se romperá y caerán los dos al suelo. Tras las presentaciones, **una sombra aparecerá de la nada y se llevará a Yorda**; sé rápido, coge el **palo** y golpea a las sombras para que suelten a la chica. **Cógela de la mano** y llévala hasta la puerta central, de este modo la abrirá y saldréis de las mazmorras para recorrer el castillo.

Enemigos

Antes de empezar a jugar a fondo, tendrás que tener en cuenta ciertos detalles. **Los enemigos con los que tendrás que luchar** hasta el final del juego **son sombras que quieren recuperar a la bella Yorda**. Para ello podrás usar palos, barras e incluso espadas. Dependiendo de esto los derrotarás mejor o peor. Las sombras **son de tres tipos: pequeños insectos, gigantes y sombras voladoras** (de menor a mayor resistencia). Si consiguen meter a nuestra amiga en el **agujero negro,** tendrás un período de tiempo para rescatarla; de no ser así, las sombras se saldrán con la suya y tendrás que volver a empezar desde el último punto en el que salvaste... lo normal. Cuando elimines a todas las sombras de la habitación, el agujero negro desaparecerá y todo volverá a la normalidad.



2- DE CAMINO AL CASTILLO

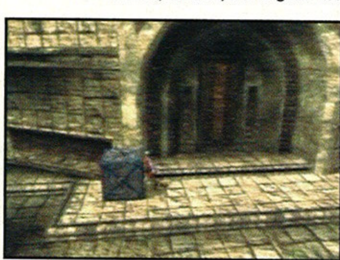
Ya en el exterior, verás a la derecha un **sofá**. **Gracias a él podrás salvar la partida**, si estás en compañía de Yorda, claro. Cruza el puente corriendo sin soltar la mano de nuestra compañera, ya que se romperá un tramo y podéis caer al vacío; al otro lado, podrás ver una puerta que Yorda abrirá fácilmente. Colócate sobre el **interruptor** y entra en la sala para encontrarte con más sombras. Cuando te hayas deshecho de ellas, fíjate en el **bloque** que hay en el piso inferior; te enfrentarás ahora a tu **primer puzzle (puzzle 1)**. Engancha el bloque de piedra (presionando ●) y tira o empuja de él para dejar al descubierto un **interruptor**, gracias al cual aparecerán unas escaleras de piedra. Sube por ellas.

Al llegar arriba, cambiará el escenario y aparecerás en una **pasarela** situada en el exterior del castillo; síguela para acceder a una nueva sala. Salta desde el lugar en el que estás al **nivel inferior (puzzle 2)** y sube por la **cadena** para llegar a un muro con un **interruptor**. Al accionarlo, la puerta que está en la zona de Yorda se abrirá; corre en su busca y llámala para que se reúna contigo, ya que aparecerán más sombras con la intención de llevársela lejos. Cuando esté de nuevo todo en calma, puedes aprovechar para **salvar la partida** en la misma sala antes de seguir el camino.

Regresa con Yorda a la zona de la cadena; trepa por ella y una vez arriba empuja el bloque de piedra al piso inferior. Sin moverte de aquí, llama a Yorda con R1; al ver que se puede agarrar a ti, ella sola se subirá al bloque y te dará la mano para que ayudes. Tan solo te queda salir por la puerta que tienes detrás de ti y subir las escaleras hasta una de las terrazas del castillo. Al llegar arriba, aparecerán nuevas sombras que derrotar.

Movimientos de ICO

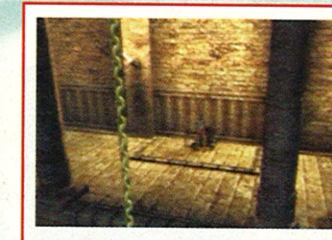
Ico, aparte de tener variedad de movimientos, podrá interactuar con algunos elementos de los escenarios. Así, aparte de correr (stick izquierdo), saltar (▲) o luchar (■), podrá realizar numerosas acciones (●) como accionar interruptores, arrastrar bloques de piedra o coger objetos como bombas o armas. Pero, además, a lo largo de toda la aventura **tendrás que utilizar en diversas ocasiones elementos de los escenarios.**



Para subirte a las cadenas, colócate debajo y salta para engancharte (▲); sube o baja con los botones de dirección o balancéate (con ●). Para trepar por los salientes, salta para engancharte presionando ▲ y suéltate con ✖. En estos salientes, si vuelves a pulsar el botón de salto Ico se incorporará, pero si no lo haces y se queda colgando del saliente, podrá avanzar con el stick de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha.



PUZZLE-1: al entrar en la sala, baja por la derecha y coloca el bloque de piedra sobre el interruptor.



PUZZLE-2: podrás llegar hasta la palanca utilizando la cadena y balanceándote hasta el piso superior.

3- LA ENTRADA

Investiga la zona; desde las escaleras de piedra del fondo hay una escalerilla que baja a una **zona con vías de tren**. Sigue las vías a la izquierda hasta dar con una **vagoneta** a que subirte **(puzzle 3)**. Mantén pulsada la palanca de la vagoneta para que se mueva (presiona ●) y llega al final de las vías. Escala el muro y **salva la partida**. Sigue por la derecha y salta el precipicio; **llama a Yorda** para ayudarla a llegar al otro lado y **avanza por la cornisa** hasta otro precipicio. Engánchate a la **tubería** y avanza a la derecha para llegar al otro lado y accionar un **interruptor**. La **caja metálica** se moverá y se quedará cerca de Yorda **(puzzle 4)**; retrocede por la tubería y salta sobre la caja para llamar a Yorda y hacer que se quede sobre ella. Después, **retrocede hasta el interruptor y vuelve a accionarlo** para mover la caja. A la derecha verás un **pequeño saliente**. Trepa por el muro enganchándote en los salientes para llegar a la zona más elevada; desde allí podrás acceder a la **viga** que sujeta la caja. Avanza por ella y baja por la **cadena** para reunirte con Yorda. Salta a la **plataforma circular** y acércate al borde para que Yorda se reúna con Ico. **Salva la partida**, pulsa el **interruptor** y baja las escaleras de caracol; estas en la parte inferior del monasterio. Deja a Yorda aquí y sal de nuevo para llegar a la parte superior del monasterio (la puerta a la izquierda del sofá). Allí verás un gran puente y sobre él una **lámpara enorme (puzzle 5)**; para llegar hasta ella, ve al fondo de la sala y trepa por las ventanas hasta las **vigas**. Camina sobre ellas hasta llegar a la altura del **candelabro gigante** y salta sobre él. Golpea la **cadena** que lo sujeta y espera a que caiga al piso inferior.

Reúnete con Yorda, pero antes **(puzzle 6)**, coge una de las **bombas** que hay al bajar la escalera de caracol y entra en la sala para colocarla junto al **pilar de madera**. Prende fuego al **palo de madera** (si no tienes uno, hay varios junto a la pared) y acércate a la bomba para encenderla. Aléjate y espera a que explote: el **puente** del piso superior se romperá permitiendo llegar a Yorda hasta la salida. Vuelve a la sala del candelabro con Yorda, y **baja por el puente caído hasta la puerta**. Antes, tendrás que enfrentarte a varias sombras.



Salvar partidas

Sin duda alguna, al empezar a jugar te habrás preguntado: ¿dónde está el punto para salvar? ¿Lo puedo hacer en cualquier momento? Pues bien, por si no te habías dado cuenta todavía, no se salva en cualquier momento, si no **sólo cuando encuentres un sofá en tu camino. Acércate con Ico y llama a Yorda para que se siente ella también**. Es muy importante, ya que no podrás salvar la partida a no ser que estés acompañado por ella. Hay zonas en las que no andan muy bien de mobiliario, así que aprovecha todos los sofás para descansar un rato. **Las puertas selladas, que sólo Yorda podrá abrir, también te guardan la partida, pero sólo si sigues jugando.**





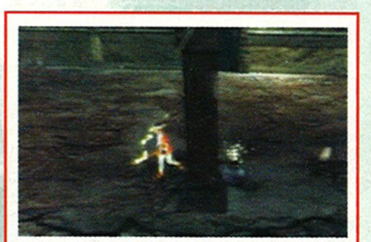
PUZZLE-3: baja las escalerillas y sigue a la derecha. Asegúrate de que Yorda se monta contigo en la vagoneta.



PUZZLE-4: baja por la cadena hasta la caja metálica y ayuda a Yorda a saltar donde tú estás.



PUZZLE-5: salta sobre el candelabro y golpea la cadena que lo sujeta para hacer que caiga al piso inferior.

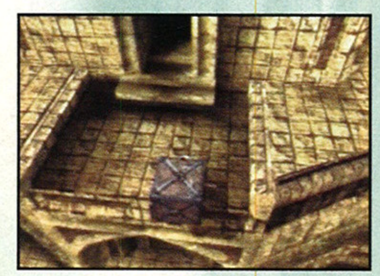


PUZZLE-6: coloca una de las bombas que hay fuera de esta sala al lado de la columna para que caiga el puente.

4- EL JARDÍN DEL CASTILLO

Tendrás que vértelas otra vez con las sombras; esta vez **se abrirán cuatro agujeros negros** de los que saldrán estos engendros, así que deshazte de ellas antes de investigar el jardín. Baja las escaleras del centro y busca la **puerta cerrada** que sólo Yorda podrá desbloquear; saldrás a la puerta principal y conocerás a la madre de nuestra amiga. Cuando termine de echarte la charla, **coge de la mano a Yorda y aprovecha para salvar la partida** en la zona. A lo largo de todo el camino que lleva a la puerta de salida del castillo, hay varias **antorchas** descolocadas (**(puzzle 7)**. **Mueve todas** para encenderlas y vuelve al jardín; sube por las escaleras del principio y fíjate en la **puerta tapada por tablones** de la derecha. Al otro lado encontrarás un montón de **bombas** y gracias a que Ico movió las antorchas de la Puerta Principal, ahora hay **fuego** en todas las antorchas de la zona. **Coloca la bomba cerca de la puerta, enciende el palo con el fuego de la antorcha y quema la mecha** (que no se te olvide apartarte). Entra por la puerta chamuscada para llegar al **cementerio**, allí podrás **salvar la partida** antes de enfrentarte a unas cuantas sombras rabiosas. Después, ve al fondo del cementerio y fíjate en la **puerta cerrada** y en los **dos interruptores** en el suelo que hay a cada lado. Bajo las escaleras encontrarás un **bloque** que te servirá para accionar uno de los interruptores, pero no verás otro para el segundo interruptor ¿cómo accionar los dos interruptores y hacer que se abra la puerta? **(puzzle 8)**, muy sencillo; deja a nuestra compañera de fatigas sobre uno de los interruptores y coloca la caja en el otro. Tendrás que dejar sola a Yorda un ratito, así que date prisa o las





sombras se la llevarán.
Entra en la **tumba** y sube por las escalerillas que hay pegadas en la pared de la derecha, avanza hasta la **cadena** y trepa por ella para llegar a una puerta en el piso superior; en la terraza verás un **bloque** que podrás dejar caer hacia el lugar donde se encuentra Yorda para accionar el segundo interruptor. Déjate caer desde la terraza y **protege a Yorda** de las sombras. Después, **pon los dos bloques en los interruptores** y entra con Yorda en el edificio.
Sube de nuevo hasta el lugar donde empujaste el bloque y avanza por la izquierda hasta llegar a una **puerta** que te conducirá a un piso más elevado de la tumba. Engánchate en el pequeño **saliente** y avanza hasta llegar a unas **escalerillas** pegadas en la pared; trepa por ellas y cuando ya no puedas más, salta sobre la **cadena** del centro de la sala: de esta forma, la cadena bajará y **accionarás los peldaños para llegar a la salida**.
Sube de nuevo por la cadena y desde una altura apropiada, **balancea el cuerpo de Ico** para llegar hasta la puerta. Cuando logres subir el muro, aparecerán de nuevo las sombras para atrapar a Yorda. Baja a ayudarla y repite el proceso para llegar hasta la puerta; después sólo tienes que llamarla y ayudarla a subir para poder abrir la puerta y llegar así a una nueva zona.







PUZZLE-7: arrastra las antorchas que hay en el camino hacia el centro para encender las que hay en el jardín.



PUZZLE-8: haz que Yorda se coloque en el interruptor hasta que consigas otro bloque de piedra.

5- LA ZONA DEL MOLINO

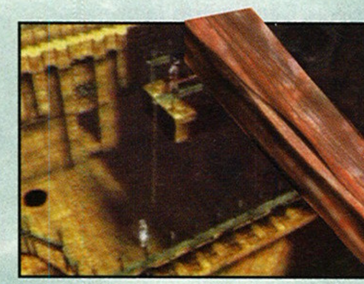
De nuevo en el exterior, acércate al **molino** y busca cerca del muro un **bloque de piedra** por el que subir. Avanza hasta lo más alto del edificio y camina sobre la **cornisa** hasta colocarte enfrente de las **aspas** del molino; espera a que una de las aspas esté totalmente en horizontal respecto de tu posición, coge carrerilla y **salta para agarrarte a ella (puzzle 9)**. Muévete a la derecha para colocarte en la punta del aspa y cuando esté en vertical, salta hacia la **azotea** del edificio.
Cruza el **puente derruido** hacia la zona con el **sofá** y avanza por el camino hasta llegar a una de las puertas selladas. Justo enfrente verás un camino que lleva a un **interruptor**, acciónalo para desplegar el puente; después colócate en el borde y **llama a Yorda** para que salte hacia el lugar donde está Ico. Antes de entrar por la puerta, retrocede hasta el sofá para **salvar la partida**.
Entra por la siguiente puerta y trepa por la **cadena**, aunque al hacerlo aparecerán las sombras para llevarse a Yorda. Protégela y, después, trepa por la **cadena** y baja por las escaleras de la derecha. Verás una **zona con árboles y trampillas** en el suelo; déjate caer por la que no tiene barrotes para llegar a lo que parece una **alcantarilla**. Desde la puerta del fondo verás a Yorda; consigue abrir la reja para que te acompañe. Busca la **zona con agua**; hay **dos interruptores** que abren puertas; pisa el de la derecha para abrir la reja que te separa de Yorda y llámala para que se reúna contigo. Haz que ella se coloque en el interruptor de la izquierda para abrir la puerta que hay al fondo de la alcantarilla. Entra por ella y busca la **cañería** que hay pegada a la pared para trepar a la superficie; después salta hasta la zona de las trampillas y llama a Yorda desde el mismo lugar que bajó Ico.
Sube las escaleras con Yorda y llévala hasta la **puerta sellada** para llegar a la siguiente zona.





PUZZLE-9: salta hacia el aspa del molino cuando la veas en horizontal para poder engancharte en la siguiente.











6- EL PILAR DE PIEDRA

Al entrar en la siguiente sala verás un **ascensor**. Monta en él y llegarás a una nueva **azotea** del castillo. Observa dónde se encuentra el **bloque de piedra** y fíjate en el **interruptor**; tendrás que rodear toda la azotea para llegar hasta la zona de la caja. Busca la **pared rota** a la derecha y déjate caer a la pasarela inferior; después rodea la pared trepando por los pequeños salientes y déjate caer en las zonas que no estén rotas. Llegarás fácilmente a la **zona de la caja** **(puzzle 10)**; empújala y déjate caer en la zona del interruptor.

Al poco rato, aparecerán en escena de nuevo las sombras. Haz que todo vuelva a la normalidad y **coloca la caja bajo el interruptor** para accionarlo (bajará una cadena al otro lado del abismo) y después vuelve a colocarla en el mismo lugar para trepar con Yorda a la zona de la gran plancha metálica. Aprovecha para **salvar la partida** y retomar el aliento. Si te fijas en la pared que hay enfrente podrás ver nuevos **salientes** que te permitirán llegar al otro lado del abismo hasta la puerta sellada; justo al aterrizar al otro lado, aparecerán sombras en el nivel inferior, pero tranquilo, por ahora no atacarán a Yorda. Camina hacia la **grúa** donde activaste la cadena, baja por ella hasta ver una pequeña **ventana** en la pared **(puzzle 11)** y balancéate para calcular bien el salto y entrar por el hueco hasta la nueva sala. Lo que toca ahora es luchar contra las sombras para impedir que ataquen a nuestra amiga; una vez te hayas deshecho de las sombras, fíjate en las dos **ventanas** de la estancia. Ambas tienen **bloques de piedra** que deberás empujar hasta la zona de la **alcantarilla**; después déjate caer en la misma zona de las cajas y presta atención a lo que tendrás que hacer después **(puzzle 12)**. Empuja la **caja** que está más cerca de la escalera de piedra hasta el final de la barandilla del puente (verás que podrás llegar a él gracias a la caja); sube a la nueva zona, avanza por el pasillo y trepa por la **cadena** que hay al fondo para llegar a unas **escaleras** que te llevarán de nuevo al pilar de piedra.

Sube por la escalerilla, avanza por la cornisa y salta hasta la **cadena** para llegar al otro lado balanceándote.

Ahora **prepárate para intentar hacerlo todo a la primera**; antes de accionar el interruptor que hay en la zona donde está Ico, **llama a Yorda para que se coloque en la placa metálica y cuando esté sobre ella acciona el interruptor**. De este modo la plataforma se moverá y acercará a nuestra compañera hasta la puerta sellada, pero justo en ese momento aparecerán las sombras para secuestrar a Yorda; corre hasta la **cadena** y baja corriendo para librarla de sus garras. Una vez hayas limpiado la zona, acerca a Yorda a la puerta sellada y dirígete a la siguiente sala.

PUZZLE-10: tira el bloque al piso donde se encuentra Yorda.



PUZZLE-11: balancéate y salta para poder llegar a la ventana de la pared.



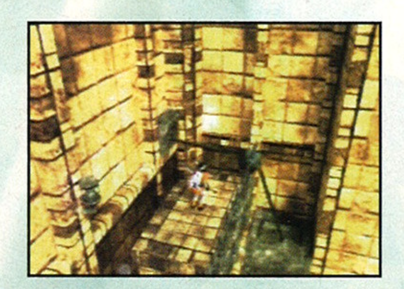
PUZZLE-12: arrastra el bloque hasta el siguiente muro para poder subir.

7- EL ESCENARIO ESTE

Aparecerás cerca de la puerta principal; entra por la siguiente puerta y cruza el **puente** hasta la **torre del Este**. Abre las puertas selladas con la ayuda de Yorda y entra en la torre para enfrentarte a un nuevo puzzle; antes que nada, tendrás que eliminar a un grupo de sombras y **si no has salvado antes, aprovecha la ocasión**. Entra por la puerta que hay justo enfrente del sofá hasta una nueva sala; baja por las **escalerillas** hasta la **plataforma circular** y sube en ella en compañía de Yorda. El peso hará que la plataforma baje y activará unas **escaleras** que conducen a un **interruptor**; sube los peldaños y activa el interruptor para conseguir mover las **esferas** que hay a cada lado de la gran ventana **(puzzle 13)**. **Enciende el palo** en la antorcha **y acércalo a las esferas** para prender fuego y abrir la ventana circular; ve a la nueva zona y **salva la partida**. Al otro lado de la ventana encontrarás una **escalerilla** que te permitirá regresar a la torre. Al avanzar por el primer pasillo encontrarás un **interruptor** que, al accionarlo **(puzzle 14)**, abrirá otras **dos esferas** situadas a los lados de la segunda ventana.

Enciende el palo en la antorcha que hay cerca del interruptor y salta desde donde estás para llegar a tiempo y encender las esferas. **Conseguirás la primera espada** del juego. Pero antes que nada tendrás que regresar a por Yorda; sal hasta el reflector, sube las escalerillas, llámala y cógela de la mano para hacer que baje con Ico por la pared circular. Regresa a la sala principal para coger la espada, aunque prepárate, porque **al recogerla se activarán una especie de rejas** que te cortará el paso en todas las direcciones.

Si te fijas, a la izquierda verás una **estructura metálica** a la que podrás subir, una vez arriba estrena tu nueva arma cortando la **cuerda** que sujeta el mecanismo de las rejas. Después haz lo mismo con la cuerda que está en la plataforma de la derecha para quedar por fin en libertad. **Salva la partida**, si lo deseas, y ve a las **escaleras** que hay a la izquierda de la sala central (en la que te encuentras); **rompe la cuerda que sostiene el bloque de piedra** para desbloquear otra puerta y entra para llegar a una sala con un acceso a simple vista imposible. Deja a Yorda al pie de la cascada y **trepa por el muro** enganchándote en los salientes; avanza de este modo hasta aparecer en lo alto de la **rampa** y corre por la terraza hasta la puerta; pulsa el **interruptor** y entra. Hazlo rápido. En la nueva sala ve por la







izquierda saltando el camino cortado, sube las escaleras y **corta las cuerdas que sujetan la mitad del puente (puzzle 15)**; avanza para cortar las cuerdas que sujetan la otra mitad y entra por la siguiente puerta (pisando el **interruptor**) para llegar a un nivel superior de la misma sala en la que se encontraba Yorda. Acciona el **interruptor** que hay en la zona para que deje de caer agua y retrocede el camino de vuelta para reunirte con nuestra amiga. Ahora Yorda podrá subir la rampa y llegar a la zona del puente. Vuelve hasta allí y cruza el puente. Accederás a otro piso de la torre en el que parece que no hay nada que hacer, pero... fíjate bien; **coge a Yorda de la mano y acércate a la zona donde no hay barandilla**. Aparecerán unas baldosas que te servirán de puente hasta la puerta sellada, de este modo podrás llegar hasta el **interruptor** que abre las dos últimas esferas. Una vez lo hayas accionado, corre al otro extremo del pasillo y baja a la zona de las esferas en la plataforma metálica. Allí, busca en la zona que hay debajo de la ventana cerrada un **palo** para encenderlas. **Enciende las esferas** para abrir la ventana y poner en marcha el refractor. Veremos cómo una de las puertas se activa... ahora queda abrir la otra puerta. Sal de la torre y cruza de nuevo el puente hasta el castillo. Antes tendrás que eliminar a unas cuantas sombras.



PUZZLE-13: cuando abras las esferas, enciende el palo en la antorcha.



PUZZLE-14: este interruptor abrirá la ventana que tiene aprisionada el arma.



PUZZLE-15: haz un ataque con salto para poder cortar las cuerdas.

Las armas

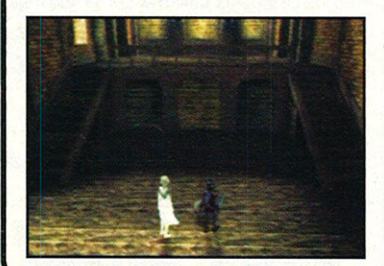
Hasta ahora, para defender a Yorda habrás utilizado los palos que te servían para prender fuego. En este nivel **encontrarás armas** con las que luchar contra las sombras sin esfuerzo. La **primera** se encuentra en esta zona (una escena mostrará su localización); sigue paso a paso la guía para cogerla. La **segunda** la verás cerca de la puerta principal, subiendo las escalerillas; y la **tercera** la conseguirás cerca del segundo molino (mira el cuadro explicativo del arma oculta). Las armas no sólo sirven para derrotar a las sombras, con ellas **podrás romper numerosas cuerdas** que te permitirán avanzar por los escenarios (cosa que sin armas no podrás hacer).

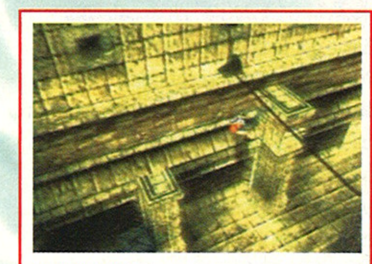
8- LA CATARATA

Una vez cruces el puente, sube por la escalerilla y entra por la puerta que se ha abierto anteriormente gracias al refractor. Si avanzas por la derecha encontrarás una **nueva espada** y un **interruptor** el cual hará bajar un puente en el jardín. Baja de nuevo por la escalerilla y entra por la puerta que te lleva hasta el **puente**. Cruza al otro lado y avanza por la izquierda hasta encontrar un **bloque**; empújalo hasta el pilar de piedra y trepa por él. Desde arriba, **rompe la cuerda de la derecha (puzzle 15)**. Para ir hasta el jardín, entra por la puerta que te lleva al **monasterio** (a la sala del candelabro) y prepárate para luchar y probar tu nueva espada. Cuando te hayas deshecho de las sombras, baja por lo que antes era el puente y entra por la puerta para llegar al **jardín** y encontrar la zona donde ha caído la **cuerda**. Trepa por ella todo lo que puedas hasta llegar a la **segunda ventana rota** y salta hacia el interior del edificio. Una vez dentro, corre por la cornisa hasta la siguiente sala y observa el **bloque** que hay al borde del muro **(puzzle 16)**. Empújalo y arrástralo hasta la segunda ventana rota para hacerlo caer y así permitir que Yorda avance con Ico. Sube con ella las escaleras y haz que abra la puerta sellada para llegar hasta la **cascada**.
Para seguir avanzando **tendrás que conseguir abrir la reja** y para ello tendrás que volver a dejar sola a Yorda una vez más... ¡Date prisa!
Deja a Yorda en el puente, sube por la escalerilla de la derecha y llega hasta lo más alto del muro, de manera que puedas acceder a la **cornisa** del otro lado. A la izquierda encontrarás una **cadena**, salta sobre ella y haz que Ico se balancee para llegar hasta el **puente** que hay enfrente. Baja por las escalerillas y ve al fondo de la estancia, coge la **caja** y empújala hasta el foso; sube en el ascensor que hay en la esquina y camina hacia la derecha para activar el **interruptor** y poder abrir la puerta que te separaba de Yorda.
Baja con ella hasta el **foso** en el ascensor y sube los peldaños de la derecha para encontrar al final del puente un **sofá**. »

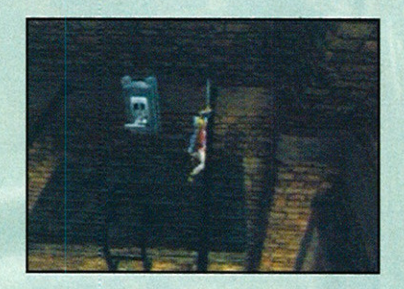
El arma oculta

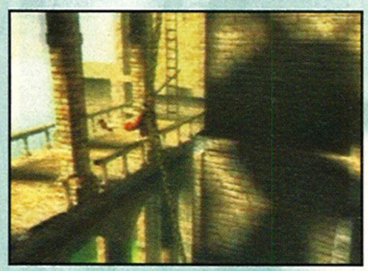
En la zona del segundo molino, **golpea el árbol** que hay a la izquierda de las escaleras de piedra para hacer que caiga una extraña **esfera**. Cógela y entra de nuevo en la sala anterior. Si te fijas, entre las rampas de bajada encontrarás en el muro una **zona de color diferente**, más clarito. Pulsa el botón de acción para mover la pared y entra en la nueva sala en compañía de Yorda y del huevo metálico. En el centro de la habitación encontrarás una **plataforma circular**; sube sobre ella junto a Yorda y verás que aparece un **cubilete**. Coge la bola y sube hasta la plataforma; colócate a la izquierda o a la derecha y lanza la bola dentro del cubilete, aproximadamente a una distancia de dos pasos desde el muro (la bola se lanza con el stick + ●). Al encestar, aparecerá por arte de magia **la mejor espada del juego** al colarse por la ventana.





PUZZLE-15: sube al pilar que hay a la izquierda del puente y desde él realiza un ataque con salto para poder cortar la cuerda que sujeta la cadena.



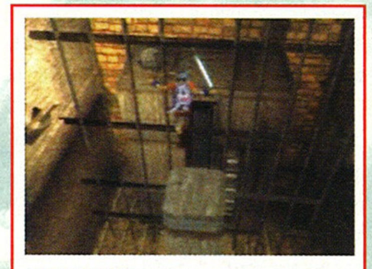




PUZZLE-16: con el bloque en el piso inferior, lánzalo al jardín para conseguir que Yorda se reúna contigo.

» Dirígete de nuevo con Yorda hasta el foso y **utiliza el bloque** que has tirado antes para subir con Yorda hasta el puente (subiendo la escalerilla, claro); avanza por el puente hasta una **segunda escalerilla** y sube con Yorda. Pisa el **interruptor** de la puerta, entra y cruza el puente hasta la siguiente sala. Busca una **escalerilla** en la pared de la derecha y sube por ella para encaramarte a las **tuberías**; avanza por ellas hasta llegar a otra plataforma y sigue por las tuberías de la izquierda para encontrar un **interruptor**. Acciónalo y baja las escalerillas para reunirte con Yorda y dirígete hacia la **extraña maquinaria** que has activado. **Lo que tienes que hacer ahora requiere bastante precisión (puzzle 17)**; súbete al bloque móvil y cuando baje el bloque de madera para tomar impulso, aprieta al botón de salto y llegarás a un saliente en la pared. Trepa por el muro hasta la ventana y baja por las escalerillas hasta el **molino de agua**. A la izquierda verás un **interruptor** que abrirá la puerta para que Yorda no esté tanto tiempo sola. Sube a las **cajas de madera** al lado del molino para llegar hasta las aspas (salta cuando esté en línea recta con Yorda) y engánchate a la tubería de la pared. Ve a lo alto del muro y gira la **rueda** hacia la izquierda para que deje de salir agua.

Ahora, busca el **bloque de piedra** que hay pegado a uno de los muros cercanos y tíralo en el cauce del riachuelo. Arrástralo hasta tirarlo por lo que era la catarata y déjate caer con Yorda. Empuja de nuevo la **caja**, esta vez hasta el fondo de lo que antes era el lago y baja por la rampa. Camina por el puente de la derecha para llegar al **punto para salvar**. Baja por las escaleras que hay a la derecha hasta la **puerta sellada**, deshazte de las sombras y sal de la zona.



PUZZLE-17: el bloque de madera bajará un poco para tomar impulso antes de subir del todo. Tendrás que saltar cuando esté bajando.







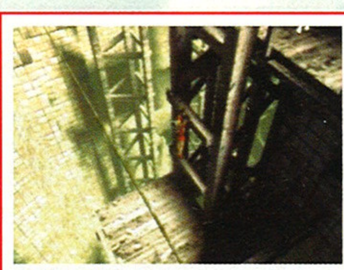
9- EL DEPÓSITO DE AGUA

Baja la rampa de madera y sigue el riachuelo hasta una **escalerilla**. Sigue por toda la pasarela de madera hasta llegar al edificio principal. Coge el **ascensor**, baja y a mano izquierda verás un **sofá** para salvar. Sigue por la derecha hasta una **tubería** que sube por una pared; deja a Yorda y trepa al tejado. Allí encontrarás unas **vías de tren** con una **torreta**; empújala hasta el extremo de la derecha de la vía y sube. Salta al edificio de enfrente, acciona el **interruptor** y reúnete con Yorda cuanto antes.

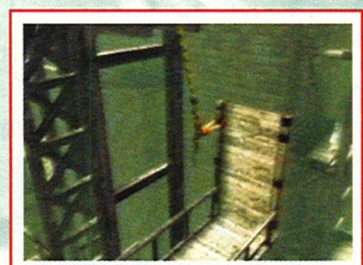
Avanza por el puente que acabas de bajar y sube por las **escaleras de piedra;** avanza por la cueva y después por el puente de piedra hasta el exterior. Sube unas escaleras de piedra hasta una **plataforma circular,** monta con Yorda y **gira el eje central** a la izquierda. Arriba, sal de la cabina y avanza por la izquierda para salvar y **recuperar energía**. Salta el precipicio, **baja la torre de madera enganchándote en los troncos (puzzle 18)** y usa la **cuerda** para cruzar al otro lado. Termina de subir el muro, avanza por la pasarela de la derecha y baja las escalerillas hasta estar seguro de saltar de espaldas a la estructura central. Allí empieza a escalar y arriba busca una **cadena** por la que bajar hasta **quedar a la altura del puente levadizo (puzzle 19)** cercano a Yorda. Balancéate en la cadena para tomar impulso y salta cuando estés más cerca del puente para bajarlo. Con Yorda, avanza por la pasarela de madera hasta encontrar una **torre hexagonal**. Sigue hacia la derecha hasta una sala cerrada, donde verás **bombas** y **palos**. Coge uno de cada y **vuelve a la torre**; deja la bomba en el suelo **(puzzle 20)**, enciende el palo en la antorcha de la zona y prende la mecha. **Debes hacer canasta con la bomba en la torre hexagonal**. Gracias a la explosión, una de las estructuras caerá, permitiéndote el paso a una nueva zona.

Retrocede hasta el nuevo camino y busca la **cadena** pegada a una de las paredes para escalar hasta una pasarela más alta con forma de cruz y con **bloque** en uno de sus extremos. Empuja el bloque para hacerlo caer al lado de la puerta sellada; déjate caer encima y arrástralo hasta la pared de la derecha. Sube y acciona el **interruptor** para mover una cadena. Retrocede hasta la pasarela en forma de cruz (podrás subir por unas escalerillas a la izquierda) y avanza hasta el final para engancharte en la cadena y llegar a una zona con otro **mecanismo**. Una vez lo actives, un gran bloque de hierro se colocará en el centro del foso.

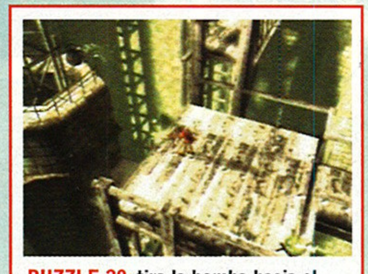
Reúnete con Yorda para avanzar hasta la puerta sellada con ayuda del cubo de hierro. Haz que Yorda salte deprisa hasta la puerta, las sombras querrán llevársela.



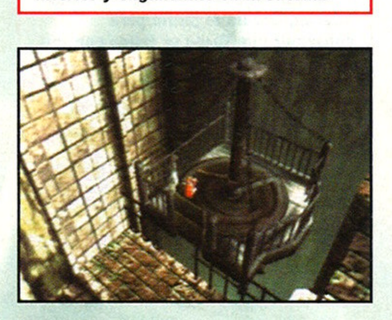
PUZZLE-18: baja por la torre al piso inferior y engánchate en la cuerda.



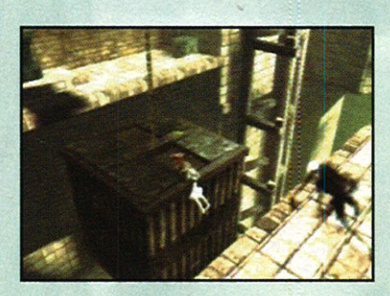
PUZZLE-19: desde la cadena, toma impulso y lánzate sobre el puente.



PUZZLE-20: tira la bomba hacia el edificio para provocar una explosión.







10- ESCENARIO OESTE

Al cruzar la puerta aparecerás de nuevo en la zona de los puentes. Entra por la puerta de la derecha y avanza por el **puente de piedra** hasta la **torre** del fondo. Una vez dentro, en la sala principal de la torre oeste verás que no hay ninguna puerta abierta, así que tendrás que abrirla tú mismo. Sube por las escaleras de la izquierda de la torre y **realiza un salto con ataque para cortar la cuerda**; de este modo caerá la puerta más cercana. Entra en la siguiente sala y utiliza el **punto para salvar.** Si te fijas, la sala es muy parecida a la de la torre del Este, por lo tanto es lógico que tengas que hacer lo mismo. Sube la escalera que hay más cerca del sofá, activa el **interruptor** y enciende con uno de los **palos** de abajo las esferas. Baja las otras escalerillas hasta la **plataforma circular** con Yorda; súbete a ella para activar los **escalones**, activa el **interruptor** y prende las **esferas**. Aparecerán más sombras en busca de Yorda; deshazte de ellas y ve al **reflector**. Tendrás que girarlo hasta que quede **alineado con el escenario este**. Sube las escalerillas para entrar en el edificio y trepa por la **cadena** hasta el piso superior. Frente a ti hay una **puerta tapiada** con tablas de madera, así que buscar una bomba. Sigue subiendo a mano derecha, **corta las cuerdas que sujetan el puente** y entra en la puerta del fonco del pasillo. Allí verás el **interruptor** para cortar el agua de la cascada (a mano derecha desde la sala principal). Al bajar las escaleras **(puzzle 21)**, coge uno de los **palos** de la esquina y avanza por el puente que has bajado para encontrar las **bombas**.

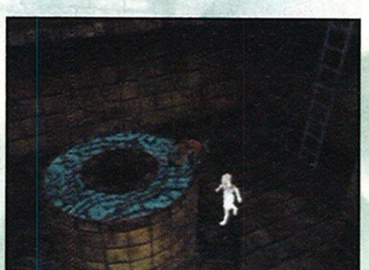
Una vez que hayas reventado la puerta tapiada, **reúnete con Yorda** y volved juntos a la sala principal. Desde aquí, entra ahora por la puerta de la derecha de la sala y **sube por la catarata**, que ahora está seca, en compañía de Yorda. En lo alto podrás pasar por la puerta que estaba tapiada; avanza hasta el puente y llega a la sala donde cogiste la bomba. En compañía de Yorda, acércate al borde de la barandilla; así se activará de nuevo el **puente mágico** permitiéndote llegar al otro lado. Acciona el **interruptor** y baja por el **ascensor** hasta la sala principal. **Enciende las últimas esferas** para abrir la **Puerta Oeste** de la puerta principal. Abandona la torre y deshaz el camino andado por el puente de piedra. Sube las escalerillas para llegar a la zona de los puentes y acciona el **interruptor** para bajar el último puente. Retrocede de nuevo y entra en el castillo.

Cruza el puente que has bajado para entrar en el **monasterio**; baja la rampa y entra por la siguiente puerta para llegar a la zona de los puentes. Cruza otra puerta hasta el pasillo de antorchas para llegar a la **Puerta Principal**...¡por fin! **Salva en el sofá de esta zona**, es la última oportunidad para salvar.

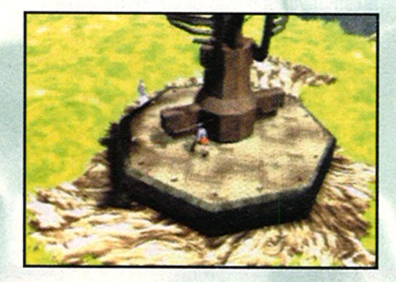
Veremos a Yorda abriendo la puerta para escapar, pero varios acontecimientos darán un giro a la historia.



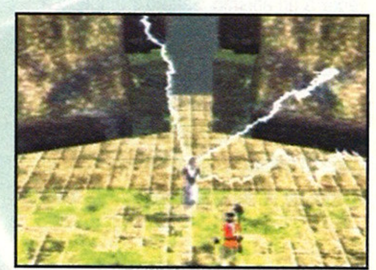
PUZZLE-21: lleva una de las bombas hasta la puerta bloqueada y enciende la mecha para abrir el camino a Yorda.













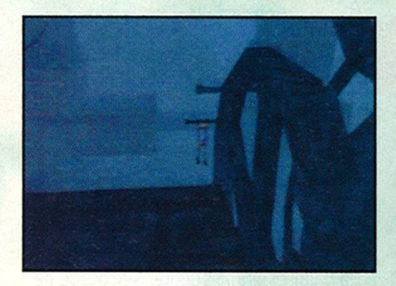
11- EN BUSCA DE YORDA

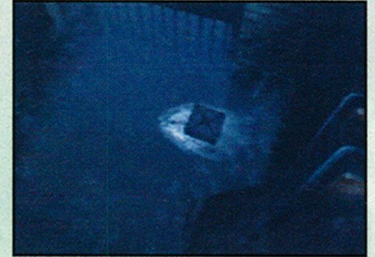
Tras la trágica separación, Ico aparecerá en una **zona llena de jaulas colgantes**, tendrás que saltar sobre ellas hasta llegar a una **cueva** en las rocas. Avanza por su interior siguiendo el curso del agua. Verás una extraña plataforma; activa el **interruptor** y tira el **bloque** que hay a la derecha al agua. Lánzate tú también al agua y remolca el bloque hasta las **escalerillas** que hay enfrente para que Ico pueda subir. Arriba encontrarás un **interruptor**; actívalo y abrirás la **compuerta** que te cerraba el paso por el agua anteriormente.

Lánzate de nuevo al agua, coge la **caja** y llévala hasta la **cadena** que has bajado antes. Sitúa la caja debajo de la cadena y trepa por ella hasta que llegues a la altura de una **noria**. Empuja la **torreta de madera** hasta el final de los raíles para activar un complejo **sistema de engranajes y ruedas**. Tírate al agua y pasa por debajo del armazón de madera en el que acabas de estar hasta que veas una zona por la que poder salir a la superficie. Camina a la izquierda hasta ver una **rueda** (que está en movimiento); si te fijas, tiene unos **salientes** a los que te puedes enganchar. Hazlo y así subirás a un nivel más alto. Camina después hacia el muro para engancharte a un **saliente** y desde este a una **tubería**. Al deslizarte por ella aparecerás en lo que parece el **eje de la noria**; nada más superarlo descuélgate por los salientes para poder pasar el otro lado de la columna metálica. Allí encontrarás una pequeña **tubería** enganchada en la pared; trepa por ella hasta lo más alto y salta de espaldas para llegar a una **cadena**. Balancéate, salta a la **cadena** »







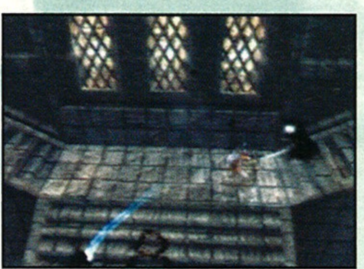






» que hay al lado y balancéate hasta la **plataforma de madera** que tienes enfrente. Podrás pasar fácilmente al otro lado de la noria y **engancharte en uno de los salientes de la noria**, para llegar así a un piso superior.
Avanza por la pasarela de madera y salta por los engranajes y el cilindro, con mucho cuidado, hasta llegar al otro lado y poder salir de la cueva.
En el exterior avanza por el único camino posible y **bordea el acantilado** hasta llegar a un abismo. Sáltalo y empieza a descender por la pared hasta llegar a una **tubería metálica**. No tienes más que seguirla hasta el interior del castillo.
Una vez dentro, baja por la **cadena** hasta el edificio central y avanza por el puente de la derecha; **bordea la torre por el camino de la izquierda** (saltando el abismo cuando sea necesario). Pronto encontrarás una **estructura** a la que poder subir y en ella verás un par de **raíles con una extraña máquina** que puedes mover. Arrástrala hasta el tope y colócate debajo de los raíles para saltar a la **cadena** y desde ella salta hacia la pared (NO hacia el edificio central); no bajes por las escaleras y sigue bordeando la torre hacia la izquierda. Tras esquivar dos abismos, baja por la **escalerilla rota** y desde ella salta de espaldas hasta el **puente semidestruido**. Después sólo tienes que bajar por las **escaleras** a mano derecha y salir por la única puerta abierta. Habrás llegado a una especie de **puerto**; como no es el momento de darte un bañito, sigue la pared de la izquierda hasta llegar a un **altar con una espada**. Recógela y regresa a la sala anterior para abrir la puerta que tienes justo enfrente.
Activa el **interruptor** para poner en marcha el **ascensor** y regresarás a la sala de las urnas, donde comenzó el juego. El panorama ha cambiado bastante y **verás a Yorda rodeada de sombras**. Quítaselas de encima y verás que no paran de salir o eso parece. **Cada vez que acabas con una, una de las urnas se enciende**. Ilumina todas las urnas y dejarán de aparecer. Cuando lo consigas, la plataforma en la que se encuentra Yorda descenderá revelando unas nuevas **escaleras**. Ve por ellas y entra por la siguiente puerta (no hables con Yorda, está petrificada).





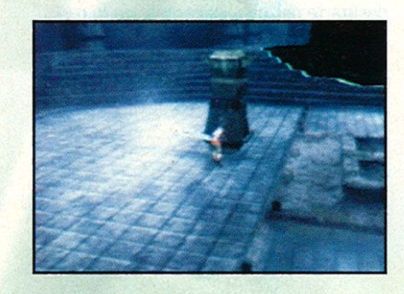
12- ENFRENTAMIENTO FINAL

Al entrar en la sala, **camina hacia el trono y acto seguido regresa al centro de la sala**; la **Reina de las sombras** aparecerá en escena y te tocará ponerla en su sitio. El combate es muy sencillo si sabes lo que tienes que hacer, de no ser así, puede ser todo un infierno. Pero para eso estamos nosotros. Debes tener claras un par de cosas. Una es que **la Reina realiza ataques sombra que, si no estás a cubierto o no estás en posesión de la espada, acabarán contigo inmediatamente.** La Reina **es vulnerable tras uno de estos ataques sombra**, pero en el momento que la golpees con la espada ésta saldrá disparada a un punto aleatorio de la habitación. Aquí es donde entran en juego los **pilares móviles** de la sala. Aparte de servirte como protección frente a los ataques sombra, son la mejor forma de acercarte a la espada cuando la hayas perdido. Sólo tienes que arrastrarlos o empujarlos hasta el punto que más te interese y cuando la Reina realice un ataque sombra, correr a por la espada. **Un consejo muy útil es que coloques antes de acercarte al trono los pilares cerca de la Reina y vuélvelos a colocar en ese mismo sitio cada vez que los muevas para coger la espada.**
Repite el proceso de atacar a la reina y recuperar la espada con los pilares móviles **5 veces** y la Reina será historia. Cada vez que ataques, ella contraatacará más rápida y seguidamente.
Cuando hayas eliminado de una vez por todas a la "madre" de Yorda, y te hayas enternecido con la escena del final, **será mejor que te quedes sin mover un pelo hasta que no acaben los títulos de crédito**. Ico aparecerá en el borde de la playa, sin cuernos y débil, pero de nuevo bajo tu control. **Camina durante un buen rato hacia la izquierda**, por la orilla de la playa, y prepárate para lo que te encontrarás.

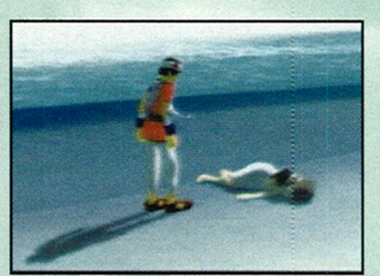












LOGIC

TETRIS

SPEECH

SENSORY

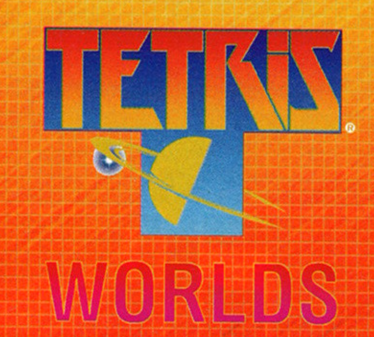
MEMORY

SIGHT

NO TE LO PODRÁS SACAR DE LA CABEZA

Tetris ha vuelto, con nuevo diseño y nuevas variaciones del videojuego más popular jamás creado. ¿Listo para engancharte de nuevo?







Es engañosamente simple, completamente adictivo

PlayStation® 2

También Disponible para





DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70







www.thq.co.uk

Harry Potter y la Piedra Filosofal

¿Quieres encontrar todos los cromos de Magos, localizar las grageas y aprender los hechizos? Pues Howgarts es un lugar bastante caótico y a lo mejor necesitas nuestra ayuda para guiarte por sus laberínticos pasillos...

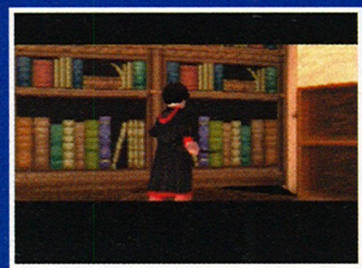


El Castillo Hogwarts



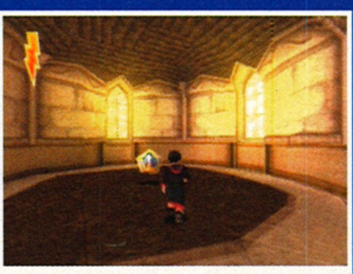
Estás en el hall de Hogwarts y sólo hay dos puertas abiertas: entra en la **Torre de Gryffindor**. Baja las escaleras de la izquierda para conocer a **Fred y George**, que te te abrirán la puerta de la Sala Común de Gryffindor si recoges todas las grageas amarillas. Pulsa el botón de acción junto a la estantería que está a su izquierda y verás un pasadizo secreto con el **Cromo de Merlín**, el primero.

Sal y dirígete a la única puerta abierta, que lleva al **Pasillo de los Encantamientos**, donde aguarda **Ron**. Habla con él y te llevará a la **biblioteca**. La puerta se cerrará tras de ti y verás a Draco Malfoy, que ha escondido tu lechuza: para salir, deberás rescatarla repitiendo correctamente los pasos de Roy.



La mayoría de las estanterías guardan habitaciones secretas con objetos.

En la primera sala aprenderás a escalar y en la segunda a saltar por las estanterías recogiendo plumas azules para abrir la puerta. En la tercera sala, el fantasma de la casa



El primer Cromo está tras la estantería al lado de la Sala Común de Gryffindor.

Gryffindor te explicará cómo salir de la biblioteca. Acércate al mueble más bajo para salta de plataforma en plataforma hasta arriba, cogiendo todas las plumas azules. Al llegar a la puerta verás una **rana de chocolate**. Entra en la **Sala de los Maleficios** para aprender el **Maleficio Rechazo Flipendo**. Deshazte con él de los tres caracoles de la sala y coge las plumas para desbloquear la puerta.

Usa **Flipendo** en la columna de la estrella azul y empújala hasta el final de la pared para llegar a la plataforma superior derecha. Acaba con las ratas, coge las plumas y abre la puerta.


Podrás usar Flipendo en los objetos que tengan un estrella azul sobre ellos.

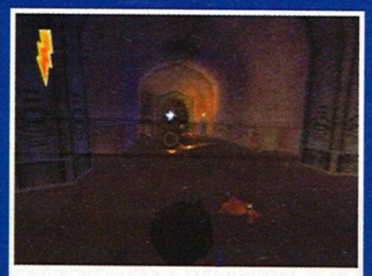
Las grageas

Uno de los objetivos del juego es recoger grageas de todos los sabores para los gemelos Fred y George. Gracias a ellas, lograrás objetos que te serán de gran ayuda. Cuando recaudes el número de grageas que piden, te darán las contraseñas de los cuadros "vivientes", dejándote entrar en salas secretas. Con las grageas amarillas conseguirás la Nimbus 2000; con las azules uno de los cromos, con las verdes podrás coger la armadura de Quidditch y, con las rojas, adquirirás una mejora para el Maleficio Flipendo.

Si nos traes Grageas con sabor a cera del oído, te diremos el santo y seña.

Antes de entrar en la sala, verás la figura de un extraño personaje... Acércate a **Nick** para saber qué hacer ahora. Usa la **carga de Flipendo** (manteniendo pulsado ✖) para mover el bloque grande hasta el tope y trepa por los cajones para llegar a las plataformas que te llevarán a la salida de la habitación, si coges las plumas. En la nueva sala, otro alumno te enseñará a **disparar a los objetos móviles**; haz lo que dice Neville para seguir avanzando por el pasadizo secreto. Unas imágenes te mostrarán a la lechuza: para salvarla, usa la **carga de Flipendo** en los barrotes que la aprisionan. Se abrirá la puerta por la que entraste a la Biblioteca. Utiliza los barrotes a modo de rampa y llegarás directamente a la entrada. **Hedwig** te traerá una **escoba**. Sigue a **Rod** hasta la entrada del **Patio**: te espera la **maestra de vuelo**. Tienes que atravesar todos los **aros de luz** antes de que se acabe el tiempo (y recoge la **gragea amarilla**, sobre la columna central). Al salir, conocerás a **Hermione**. Tras la charla, avanza por el pasillo en la misma dirección que ella. En un descansillo encontrarás un montón de **grageas amarillas** y el primer **punto para salvar**. Sigue por el pasillo para encontrarte con **Roy**. Entrarás en la sala donde un alumno te dirá lo que tienes que hacer para ir a la **clase de Encantamientos**. En cuanto atravieses la línea de los relojes de arena, el tiempo empezará a contar y tendrás que recoger todas las **grageas** y llegar al otro lado. Como es tu primer día, si no lo haces a tiempo, no pasará nada. En clase te enseñarán el hechizo **Wingardium Leviosa**. Utilízalo para salir de la sala. Al llegar al pasillo principal, **Hedwig** te traerá una **carta de Hagrid**, que te cita en el patio. Antes de seguir avanzando, puedes intentar volver a la clase de vuelo para recoger las **10 mariposas de fuego**. Si las recoges todas te darán **10 puntos**.

Para avanzar de plataforma en plataforma, salta pegado a la pared.


Para usar Flipendo, utiliza la vista subjetiva y apunta con la diana.

Ve donde estaban Fred y George. Encontrarás una **palmatoria** en el suelo. Utiliza **Leviosa** y ponla encima de la mesa para conseguir **puntos**. Ve a la puerta que lleva a la **Gran Entrada**, subiendo al segundo piso de la sala. La estantería de la derecha es una puerta secreta donde encontrarás más **grageas** y el **Cromo de Salazar Slytherin**. Vuelve al punto de salvar. Sube las escaleras de la derecha y, tras la estantería, encontrarás una sala oculta con un **minijuego**. Usa **Flipendo** para ayudar al alumno y te dará el **cromo de Cornelius Agripa**. Entra en la **Galería de Armaduras**, donde verás **grageas amarillas** y un **punto para salvar**. Al otro lado del hall, subiendo las escaleras de la derecha, encontrarás otra sala con más armaduras y más **grageas**. Salta por encima de las mesas y recógelas todas. Vuelve al hall principal, donde encontrarás a Draco Malfoy. Dirígete al **Gran Comedor** para coger todas las **grageas** y a las **Mazmorras**, donde encontrarás más grageas y a un profesor que no te dejará avanzar. Con las **50 grageas**, ve a la sala donde viste a Fred y George para conseguir el **santo y seña** y atraviesa el cuadro. Ya en en la sala común, habla con **Fred y George** y te darán la contraseña del siguiente cuadro. Después, podrás **recuperar tu salud y salvar la partida**. Ve a por el cuadro a la **Sala de Cuadros**, a la que llegarás desde el hall principal, ignora a Draco y hazte con la **Nimbus 2000**. Vuelve al hall y coloca los relojes de arena sobre las columnas a ambos lados de la puerta para abrirla. **Draco** se enfadará. Coge los **petardos** y lánzaselos para que le exploten a él. Aparecerán sus amigos, que te tirarán petardos normales mientras Draco lanza **superpetardos**. Esquiva los "super" y coge los normales para lanzárselos a Draco, ignorando a sus amigos. Cuando acabes, saldrás a los **Jardines**.


Para conseguir Cromos tendrás que pasar algunos minijuegos como éste.


Utiliza Flipendo para liberar a Hedwig y usa la reja para salir de la Biblioteca.


Pulsa los botones antes de que llegue a ellos la varita del "profe".

Volando en la escoba

El manejo de la escoba es muy importante para disputar los partidos de Quidditch, por eso es esencial que vayas a las clases de entrenamiento y que practiques atravesando aros y persiguiendo mariposas de fuego todas las veces que sea necesario.
Con la primera escoba que te darán no irás demasiado rápido y el giro no será bueno, pero cuando consigas la fantástica Nimbus 2000, con todas las grageas amarillas, no habrá rival que se ponga delante de ti, así que ya sabes lo que toca: ¡A practicar!





Los terrenos del castillo

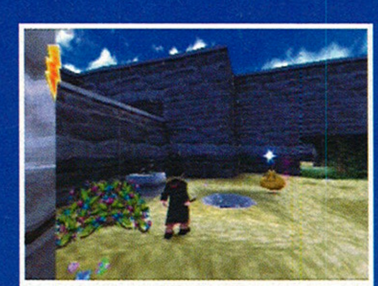




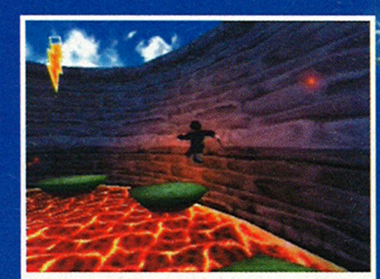
Con la carga Flipendo vencerás fácilmente a la gárgola de piedra.



Utiliza la carga del maleficio Flipendo para mover los bloques grandes.



Haz que el Magiovillo se coma las zarzas para que se haga más gordo.



Si te caes en la lava podrás subir con facilidad de nuevo a los bloques.

Aparecerás en la **clase de Herbología**. Para llegar al aula a tiempo, usa **Flipendo** sobre las columnas del jardín y úsalas como escaleras. Si llegas tarde, te quitarán 5 puntos. Aprenderás el **hechizo Incendio**. Después, acércate al bulbo de la puerta y prepárate para pulsar una nueva secuencia de botones. Cuando lo hagas bien, la puerta se abrirá y saldrás a los **jardines**.

En esta zona debes coger **grageas azules** (había dos en la entrada a la clase), y podrás practicar con la escoba. Habla con el alumno que hay cerca de la puerta del castillo y entra en la sala de entrenamiento de Quidditch para lograr **más puntos**. Dirígete hacia la salida del patio para hablar con **Fred y George** y avanza por el jardín hasta encontrar un chico preocupado por su gato. Pasa por la única puerta abierta hasta encontrar a **Ron**; lee la **nota de Hagrid** y haz que el **Magiovillo** te siga hasta las plantas con espinas y se las coma; obtendrás una **gragea** por cada planta. Aquí darás con una zona oculta donde conseguir el **cromo de Derwent Shimpling**.

Después, ve hacia la **cabaña del guardabosques**, a la izquierda de la puerta por la que has entrado. Hagrid te mandará encontrar unas **semillas misteriosas** en el bosque. Desde la cabaña, avanza por el camino de la izquierda hasta la bifurcación. Irás viendo **grageas** y enemigos, y si los derrotas con **Flipendo** obtendrás alguna más.

En la bifurcación, sigue el camino de la izquierda y encontrarás un pequeño rincón con un cuadro. Antes de llegar, en la pared hay una zona descolorida, acércate y presiona ■ para encontrar a Nick y otro **minijuego** con el que podrás ganar el **cromo de Newt Scamander.**

En el camino de la derecha tropezarás con la **puerta de la Gárgola** y pasadizos secretos. Acércate a las paredes descoloridas y pulsa el botón de acción. Encontrarás más **grageas**, y el **cromo de Hengist de Woodcroft** (para bajarlo, dispara con **Flipendo**). Entra por la puerta de la Gárgola. El personaje encapuchado dará vida a la **estatua de la gárgola**, así que no te acerques mucho a ella y utiliza la **carga Flipendo** para vaciarle la barra de vida. Después usa **Leviosa** para colocarla al lado de la puerta y desbloquearla.

Sal hacia el bosque para recoger las **semillas de fuego**. Nada más entrar encontrarás un **punto para salvar** y una **poción** que te restablecerá toda la vida. Avanza por el único camino y entra en la pequeña **cueva de los Magiovillos**. Usa sobre el Magiovillo que duerme la magia **Flipendo** hasta que se enfade y vaya a por ti. Guíalo hasta la salida de aire que hay cerca de la puerta. El chorro que hay un poco más lejos saldrá con más fuerza y podrás llegar al bosque.

Avanza por el camino hasta encontrar un nuevo Magiovillo durmiendo y haz que engorde guiándole a las plantas. Taparás la salida de aire más grande y saldrá otro Magiovillo en la puerta de la cueva. Atácale hasta que te siga a la salida de aire más pequeña: no vayas muy rápido o te perderá. Sube a la plataforma de la izquierda con el chorro de aire. Acciona la **palanca** para abrir la puerta y sube a la plataforma de la derecha. Utiliza tu ataque sobre la caja de cartón para coger más **grageas** y sal de aquí. Salta sobre las plataformas que hay sobre el río de lava hasta el **árbol de**

Utilizando a los Magiovillos

Estos curiosos animalillos nos serán muy útiles en este parte del juego. Normalmente, tendrás que hacer que te sigan. Si haces que el primer Magiovillo que encuentras se coma las zarzas secas que hay en el jardín, soltará grageas azules al eructar.



¡Magiovillos! Son simpáticos, pero tienen un apetito voraz. De Hagrid.



Utiliza Flipendo para hacer que baje el Cromo de Brujas y Magos Famosos.

Haciendo magia

Al entrar en las clases de aprendizaje, habrá que pulsar una serie de botones en el momento oportuno para aprender la magia. Cada vez que aprendas una, los movimientos serán más rápidos y difíciles. Además, cuando vayas a utilizar alguna de las magias fuera la clase, tendrás que pulsar de forma correcta los botones antes de que se acabe el tiempo para finalizar el hechizo. Con el Maleficio Flipendo no hará falta nada, pero con las demás, como Incendio o Leviosa, tendrás que introducir diferentes combinaciones de botones.




Después de eliminar los frutos de la planta, usa Incendio en el tronco.

El Quidditch



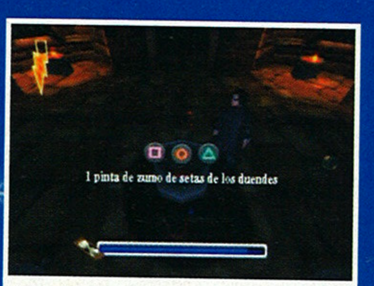
Esta opción aparece cuando ganas el primer partido en los Terrenos del Castillo, y estará disponible en el menú de inicio, tras cargar la partida. Consiste en atravesar los aros para ganar velocidad y acercarte a la Snitch Dorada. No hay más truco que ser bueno con la escoba y saltarte algún aro para ponerte en cabeza. Cuando atravieses todos los aros aparecerá una barra de tiempo que te dará la oportunidad de agarrar la Snitch. Si no lo consigues, tendrás que volver a atravesar los aros. Ganará el primero que atrape la Snitch en menos tiempo.

Semillas de fuego. Las plataformas no aguantarán tu peso, así que avanza rápidamente para no caer a la lava. Tendrás que atravesar unas cuantas zonas con lava recogiendo **grageas**. Cuando llegues a la planta, utiliza **Incendio** para recoger las semillas y regresa a la cabaña. Hagrid te dará el libro **"Quidditch a través de los tiempos"** y te abrirá la puerta de detrás de la cabaña.
Sigue investigando los jardines en esa dirección. Al entrar, verás en la pared de la derecha una zona descolorida por la que podrás pasar para coger más **grageas**. Avanza hasta **Ron** y, antes de seguirle, entra en la zona secreta, junto al **punto para salvar**. Obtendrás el **cromo de Morgana Lefay** y podrás recoger todas las **semillas moradas**.
Entra por la puerta por la que pasó Ron y aparecerá **Neville**, pidiéndote ayuda para recuperar la **Recordadora** que le ha quitado Draco. Toca **carrera de escobas**. Cuando estés cerca de él, pulsa ■ para embestirle hasta que le destroces la escoba. Al conseguirlo, serás invitado al partido de Quidditch. Cuando atrapes la **snitch**, aparecerá el profesor de las mazmorras y te quitará el libro de Hagrid. **Fred y George** se encargarán de ayudarte para entrar en la zona secreta y encontrar el **Cerebro de Perezoso**. Avanza por el camino contrario al de Ron y te encontrarás con la peligrosa **Tentácula Venenosa**. Para derrotarla elimina sus espinas con **Flipendo** y usa la **Incendio** sobre el tronco. Coge las **grageas**, sigue el camino de la izquierda y acciona la palanca para abrir la puerta del **Campo de Setas**. Utiliza **Leviosa** sobre las plantas con la **estrella amarilla**, para levantarlas y dejarlas lo más lejos posible. Coge las **grageas**, repite lo mismo sobre las demás y conseguirás **puntos**. Pasa por la puerta, coge el **Cerebro de Perezoso** y vuelve a la zona principal. Aparecerá **Hedwig** con una **carta de Hermione** citándote en las mazmorras. Antes de ir, asegúrate de tener las setenta grageas para **Fred y George**. Habla con ellos para obtener la **contraseña** y ve al **cuadro** que había antes de llegar a la cabaña de Hagrid. Hallarás el **cromo de Albus Dumbledore**. Ve a las **mazmorras** para recibir una clase de pociones.

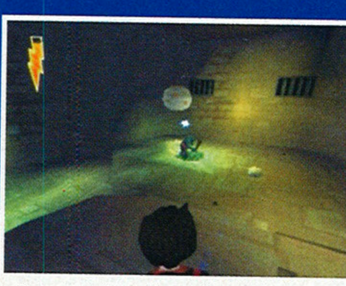


Las mazmorras

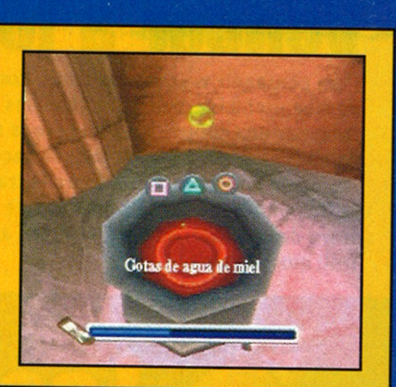
Tras la regañina de Snape, avanza por el pasillo y cruza la primera puerta de las mazmorras, que se cerrará tras de ti, igual que al entrar en la **sala de cuadros**. **Los gemelos** quieren ahora **grageas verdes**. Avanza hasta el hall de las mazmorras y sigue por la izquierda. Habla con **Hermione** y entra. **Snape** te dirá cómo mezclar los ingredientes de la poción y te mandará a conseguir **luciérnagas**. Nada más entrar aparecerá el encapuchado y romperá el suelo bajo tus pies, haciéndote caer en la **sala de los Trolls**. Derrótales lanzando una seta sobre el troll en el momento en que se ponga sobre la rejilla del suelo (podrás coger unas **grageas**). Así se romperá el cerrojo de la puerta y podrás seguir.
Oirás a **Raymond** preguntando por su gatito. Avanza por la izquierda, rompe las cajas con **Flipendo**, acaba con las ratas y recoge las **grageas** hasta dar con el **gato**. Anda despacio para que te siga hasta donde habló Raymond y usa **Leviosa** para subirlo y obtener así el **cromo de Edgar Stroulger**.



Tras la clase, encontrarás calderos para hacer tus Pociones Herbovitalizantes.

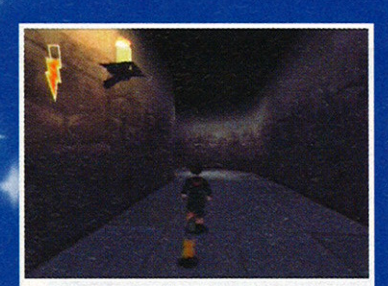

Para derrotar a los trolls, utiliza las setas y recibirás a cambio una gragea.

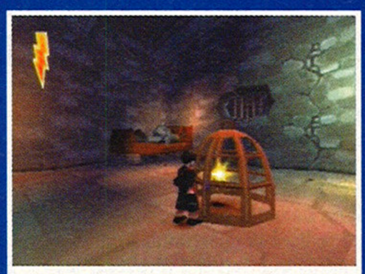
Pociones



Una vez entres en la clase del profesor Snape para aprender a realizar pociones, aparecerán varios calderos sobre los que podrás practicar las recetas. Introduce bien las combinaciones a modo de ingredientes para conseguir una sabrosa poción herbovitalizante.

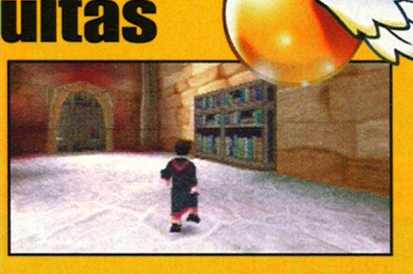
Sal por la puerta de enfrente para entrar en una sala con una palanca y **grageas**. Recoge unas y acciona la otra para subir a una plataforma y abrir una de las puertas. Entra en la **Sala de Calderos** y utiliza **Flipendo** para parar temporalmente el caldero y subir en él. Repite esto con todos los calderos hasta llegar al otro lado de la sala y acciona la palanca que abre la habitación del troll dormido. Podrás volver por la plataforma de las **grageas verdes**.
Entra en la **habitación del troll** y recoge sigilosamente las **grageas**. Acércate a la jaula y usa **Leviosa** para coger la llave. Después, corre para accionar la palanca que hay junto a la entrada y elevarás el último bloque. Sube por las plataformas y abre la puerta: en la **sala de luciérnagas** encontrarás más trolls y más setas. Repite lo de antes para conseguir más **grageas** y abrir la puerta. Recoge las **luciérnagas** y sal por la puerta de enfrente para llegar a la clase. »


Cuando encuentres el gatito, no corras o le perderás y tendrás que volver.


Al usar Leviosa para coger la llave, el troll despertará: sal corriendo.

Visitando zonas ocultas

Hay puertas ocultas que esconden secretos. Podemos atravesar estanterías para coger grageas y cromos, o atravesar las paredes del jardín destacadas por el color para encontrar a Nick y enfrentarnos a minijuegos.



» Tras la charla, ve al **aula de Defensa**, justo enfrente de la de Pociones. Para llegar al otro lado a tiempo, salta sobre los libros voladores cuando se paren y coge las **grageas** antes de cruzar la puerta. Salta de nuevo sobre los libros y llegarás al aula. Introduce la combinación de botones y utiliza **Verdimilius** sobre las plataformas transparentes para salir de la sala. Entra en la habitación que no has explorado, y colócate en la plataforma circular. Usa **Verdimilius** para que los bloques se hagan visibles y coge las **grageas**. Ahora ve a la puerta que tiene en frente la **caja de grageas**; rómpela y entra. Hay dos estanterías. En la primera lograrás el **cromo de Bowman Wright (minijuego)** y en la otra el de **Cassandra Vablatsky**.

Avanza por la otra puerta y usa el chorro de aire para llegar a las plataformas. Entra en la estantería del final para recoger el **cromo de Godric Gryffindor**. Retrocede a la sala del principio y usa **Verdimilius** para llegar a la segunda puerta.

Tras la explicación de **Nick**, cruza la puerta sin hechizar, **guarda** la partida y recoge las **grageas**. Avanza por la siguiente puerta y verás a **Peeves**. Cuando se vaya, recoge las **grageas** y sube por las escaleras. Ignora los calderos y atraviesa la puerta.

Utiliza el caldero para llegar a la plataforma más cercana, escala por el hueco de la izquierda y atraviesa la siguiente puerta. A la izquierda verás el **Maleficio Verde**; usa sobre él la **carga Flipendo** y baja a la siguiente zona. Recoge las **grageas** y usa **Flipendo** para acercar la columna a la pared. Ignora la puerta y avanza por el pasillo, que es muy resbaladizo. Las plantas escupen fuego sólo cuando están en línea. En el otro extremo, cruza la puerta, atraviesa otra zona resbaladiza y deshazte del **Maleficio Amarillo**.

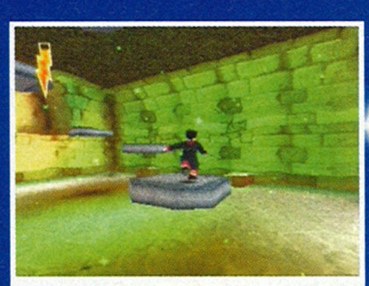
Ve a la puerta que has ignorado antes y crúzala; coge la **gragea** y desde esa estantería salta a la flotante para cruzar al otro lado. Sube las escaleras y entra por la puerta. Estás en la sala donde viste a Peeves; salta sobre los calderos para llegar a una nueva zona. Salta sobre las mesas flotantes y baja al piso inferior donde hay una armadura; deshazte de ella con dos **cargas Flipendo** y cruza el túnel.

En la otra sala hay dos armaduras: acaba con ellas y coge las **grageas**. Al final de la pasarela superior verás el camino que lleva al **Maleficio Azul**. Retrocede hasta la primera armadura y entra por la otra puerta. Acaba con la armadura, coge las grageas y entra en la sala del **Maleficio Rojo**. Cuando desaparezca, vuelve donde hablaste con Nick y entra por la otra puerta. Recoge las **grageas** de las cajas y atraviesa la puerta izquierda para que **Fred y George** te den la contraseña del cuadro y puedas coger la **Armadura Quidditch**. Sal de las mazmorras y ve a la torre Gryffindor.

Vencer a los Trolls

Para conseguir vencer a los trolls, tanto de las mazmorras como del bosque prohibido, podrás realizar dos ataques. El más sencillo será lanzarles una carga Flipendo; pero la mejor manera para deshacerte de ellos es lanzarles las setas que hacen estornudar justo en el momento en que se paren sobre la trampilla del suelo. De este modo, la trampilla se romperá haciendo que el troll caiga al suelo, quedando fuera de combate. Además, te darán a cambio una gragea por cada troll que derrotes.



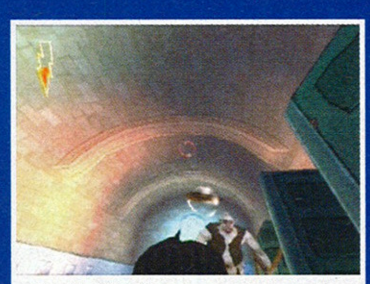

Utiliza Verdimilius para hacer que aparezcan las plataformas del centro.



Las alturas del castillo




Intenta no caerte en la carrera contra Peeves o tendrás que volver a empezar.


Apunta al techo para acertar seguro sobre los retretes que te lance el Troll.

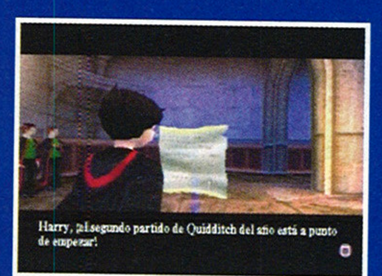
Retrocede hasta la sala del primer cuadro, donde estaba la sala común, y sube las escaleras para llegar a la puerta que te lleva a **"lo alto del castillo"**.

Habla con **Fred y George,** que te pedirán grageas rojas, y entra por la única puerta abierta para ir a la **clase de Transformaciones**. Para llegar, salta las plataformas de madera cogiendo las **grageas** antes de que se derrumben; repítelo en la siguiente sala y llegarás al aula. Tras introducir el combo de botones, utiliza el nuevo hechizo para transformar la estatua y llegar a la puerta de salida.

Una vez fuera, usa el hechizo **Avifors** para transformar la estatua en un pájaro y dejar libre la mesa para subir al nivel superior. Entra por la puerta

que no tiene cerrojo e intenta recoger el paquete que ha dejado **Hedwig**. **Peeves** se te adelantará y te desafiará a una carrera para recuperarlo.
Al lado de la mesa con la estatua encontrarás una estantería por la que podrás acceder a un **minijuego**. Salta de plataforma en plataforma siguiendo al gatito y recogiendo las judías antes de que se acabe el tiempo y conseguirás el **cromo de Roderick Plumpton.**
Utiliza **Avifors** para subir donde está Peeves y comienza la carrera. Por el camino encontrarás un montón de **grageas** y **ranas de chocolate**. Ten cuidado con las zonas resbaladizas y las armaduras. No podrás salir hasta que no ganes y recojas el paquete: la **Capa de Invisibilidad.**
Sal del ático y déjate caer hasta el **punto para salvar** y entra en el **pasillo prohibido**. La puerta se cerrará y un extraño sujeto te dirá que des media vuelta ¿cómo? Entra por la puerta que has usado y súbete a las estanterías para que no te vea; en una de ellas encontrarás la **ficha** para usar la **Capa de Invisibilidad**. Úsala para llegar a los libros apilados en la esquina derecha, sube a la estantería, salta a la siguiente y recoge la **llave** para salir. Espera a que se vaya el guardián y abre la puerta. Al entrar, escucharás una conversación entre **Snape y Filch**. Tras la charla, entra por la estantería que ha utilizado Snape y sube por los libros hasta lo alto; espera a que la **Señora Norris** (la gata) se de la vuelta y coge la **capa**. Después, salta a la estantería donde se encuentra la **llave** y sal de la habitación.
En la siguiente estancia, salta desde la barandilla hasta la plataforma con la **capa**, déjate caer para recoger la **llave** y sube por la estantería hasta la barandilla. Espera a que vuelva a aparecer la **capa** y salta al saliente donde está **Filch** para abrir la puerta. Ahora, espera a que Filch y Norris estén detrás de la columna y trepa corriendo a la estantería con la capa invisible. Salta hasta la estantería con la **llave** y sal.
Llegarás a la puerta del **Almacén**, entra y descubrirás el **Espejo de Oesed** y averiguarás algo del pasado de Harry. Acto seguido aparecerá **Ron**, muy preocupado porque un **Troll** ha atrapado a **Hermione**.
Avanza por la pared rota, recoge las **ranas de chocolate** si te hacen falta, **salva la partida** y sigue avanzado.
Una imagen te mostrará al troll; corre por los pasillos para que no te alcance y recoge las **grageas rojas**. Si te alcanza o caes al agua verde morirás, por eso es imprescindible que salves la partida antes de entrar.
Al llegar al **baño de las chicas** encontraréis a **Hermione**. Para acabar con el troll, apunta con **Flipendo** al techo para ver llegar los trozos de retrete que te lanza el monstruo y poder romperlos antes de que te golpeen.
Cuando los tres estéis a salvo, aparecerá una invitación para otro partido de **Quidditch**. Gana y estáte atento a los acontecimientos, son muy interesantes, ya verás, ya...

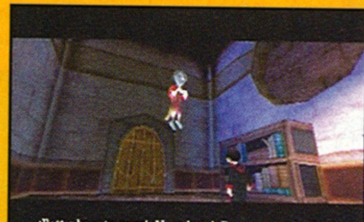

Con el hechizo Avifors podrás utilizar las mesas a modo de ascensores.



Al salir del baño, serás invitado a otro partido de Quidditch: ¿a qué esperas?

El desafío del fantasma Peeves

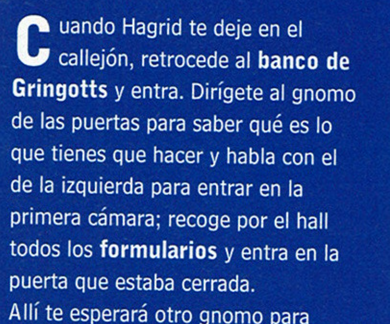
Hasta que no ganes la carrera que te propondrá nuestro amigo el fantasma, no podrás recuperar el paquete que te trajo Hedwig. Pero tranquilo, porque si no pierdes demasiado tiempo por el camino le ganarás fácilmente. De cualquier modo, siempre podrás volver a intentarlo. Nuestro consejo es que esquives las armaduras y nunca, ya sabes, nunca te desvíes de las vigas de madera. Por todo lo demás...¡está chupao!



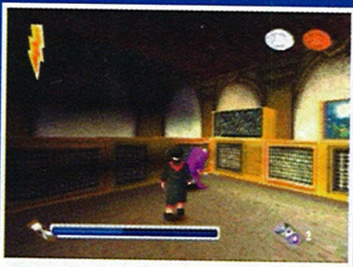


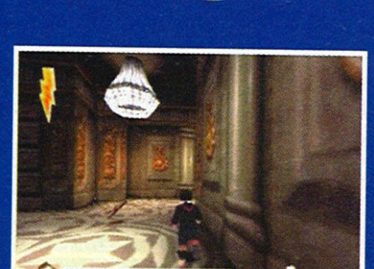
Callejón Diagon

Cuando Hagrid te deje en el callejón, retrocede al **banco de Gringotts** y entra. Dirígete al gnomo de las puertas para saber qué es lo que tienes que hacer y habla con el de la izquierda para entrar en la primera cámara; recoge por el hall todos los **formularios** y entra en la puerta que estaba cerrada.
Allí te esperará otro gnomo para recoger **monedas y joyas**. El control de la vagoneta será un poco difícil. Intenta esquivar las vigas de madera pulsando la flecha contraria a la que aparece en pantalla. Recoge todas las secuencias de monedas y aparecerán en el camino unas **gemas**; si te haces con todas, obtendrás un cromo. Podrás salir cuando rellenes el monedero tres veces, pero si no has logrado todas las gemas vuelve a intentarlo. Cuando lo logres, te darán el **cromo de Ignatia Wildsmith**.
Al salir de la primera cámara, vuelve al callejón para **salvar**; regresa al banco y ve a la segunda cámara para repetir lo mismo. La segunda vez te darán el **cromo de Bertie Bott**, y la tercera el de **Helga Huffelpuf**.
Cuando lo consigas, sal al Callejón y **salva** la partida. Desde la calle, entra en la primera puerta de la izquierda, en la **tienda de Animales**, donde podrás comprar las **tres verrugas** que necesita Hagrid, pero la dueña de »


Las flechas indican el obstáculo: tienes que ir en la dirección contraria.

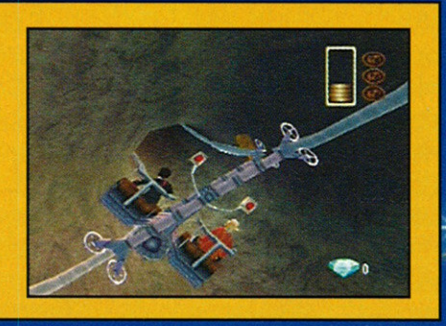

Golpea al Sapo Morado 3 veces con Flipendo para quitarle las verrugas.


Ten cuidado: el suelo resbala y no irás siempre en la dirección deseada.



El banco Gringotts

Una de las partes más complicadas del juego es el manejo del carro en las cámaras del Banco. Para conseguir el 100% del juego, tendrás que memorizar la colocación de las monedas y las gemas. Si quieres acabar deprisa, basta con que rellenes el monedero que aparece arriba a la derecha tres veces; pero si quieres acabar en condiciones, lleva pulsado siempre el botón ✖ y suéltalo cuando veas una espiral o localices grupos de monedas en la parte alta de la gruta. Si no lo consigues a la primera, prueba otra vez. Contesta SÍ a cualquier pregunta e inténtalo las veces que hagan falta. Hay tres cámaras: la primera es fácil; la segunda juega con los cambios de velocidad de la vagoneta, por lo que tendrás que intercambiar botones de dirección y bloqueo; y la tercera es la más complicada, por ser la más larga.



» la tienda te pedirá que encuentres su **sapo púrpura**. Sube al primer piso y mira las cajas atentamente hasta que veas una botar; si no la ves allí, fíjate en las cajas del piso inferior. Dispara **Flipendo** sobre la caja y acto seguido sobre el sapo; repítelo otras dos veces y obtendrás las verrugas.



Persigue al pavo para conseguir las tres plumas y curar al Dragón de Hagrid.

¡MADRE MÍA! No tengo palabras, Sr. Potter.

Si consigues todas las joyas, al salir de la cámara podrás recoger el Cromo.

Sal de nuevo al callejón y tomando como referencia el banco Gringotts, avanza por la calle y entra por la segunda puerta de la derecha. Para cogerle las **plumas al pavo**, rompe las cajas blancas hasta encontrar la **capa de invisibilidad**. Persíguele con ella activada hasta que el indicador de la pluma esté lleno; hazlo dos veces más y listo, aunque tendrás que ser rápido, porque la capa no volverá a aparecer. Para que te sea más fácil, fíjate en el recorrido que hace y cógele por sorpresa; normalmente se parará en los mismos rincones.

De nuevo en el callejón Diagon, entra por la tercera puerta a la izquierda para llegar al **Emporio de las Lechuzas**. Para coger la **Pluma del Búho Real**, entra por la puerta del fondo y utiliza **Leviosa** para acercar los cacahuetes al búho del centro. Cuando se duerma, coge la pluma como hiciste con los cacahuetes y llévala hacia ti.

Por último, sal al callejón Diagon para reencontrarte con **Hagrid** y escuchar atentamente los acontecimientos que sucedieron en el colegio tras la recuperación del dragoncito Norberto.

El bosque prohibido



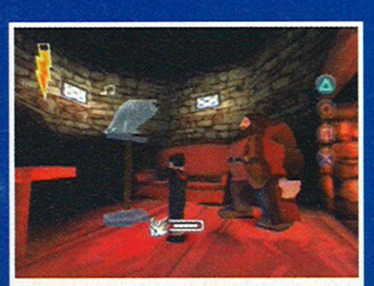
Tienes que buscar en el bosque prohibido un **Unicornio herido.** Sigue las huellas de sangre hasta la planta que bloquea el camino; usa **Incendio** sobre ella y avanza hasta el precipicio. Usa la **carga Flipendo** sobre el árbol para cruzar al otro lado. Más adelante hay unos trolls, pero bastará con lanzarles las setas como antes para dejar el camino libre y de paso coger más **grageas rojas**. El siguiente obstáculo serán unas zarzas en medio de un puente, así que utiliza **Incendio** cuando veas la estrella verde.

Tortugas gigantes

Te encontrarás a las tortugas en el bosque prohibido y para derrotarlas, basta que te acerques a ellas lo justo para que se fijen en ti y cuando se den la vuelta dispuestas a lanzarte el chorro de fuego, utiliza la carga Flipendo sobre su trasero a la vez que esquivas su ataque. Cuando le des una vez, la tortuga se pondrá verde; la segunda vez cambiará a un color rojizo y al tercer golpe explotará.



En la siguiente parte del bosque te encontrarás con una **Tentácula Venenosa** que tendrás que quemar. Sigue por el camino que había tras ella para recoger unas **grageas** y hacer una poción si la necesitas.



La flauta de Hagrid nos servirá para dormir a algún monstruo que estorbe..



Recuerdas a este enemigo ¿verdad? Ahora le vencerás más fácilmente.

Regresa para tomar el otro camino y enfrentarte a una **tortuga gigante**. Para desbloquear el camino, usa la **carga Flipendo** cuando no te mire. Tras la charla de **Draco**, síguele, **salva la partida**, usa **Incendio** en la planta que bloquea el camino, acaba con la tortuga y sigue hasta el claro. Allí verás a **Hagrid**, que te avisará de los peligros que te esperan.

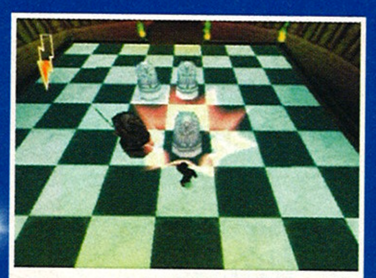
En la siguiente zona hay dos posibles caminos. Ve por el de la derecha, destruye la tortuga, cruza por el árbol y usa **Flipendo** para bajar el **cromo de Rowena Ravenclaw**.

Vuelve a la bifurcación y, cerca de la pared con espinas, utiliza **Incendio** para subir por las rocas. Al entrar en la cueva, descubrirás al encapuchado bebiendo la sangre del Unicornio y algo extraño le ocurrirá a Harry. Al ser rescatado por **Firenze** descubrirás que el encapuchado es **Voldemort**. Recibirás una **flauta** en la cabaña de Hagrid. Toca las notas para dormir a la lechuza y **salva la partida** para volver al castillo en busca de la Piedra Filosofal. Busca a **Fred y George** en lo alto del Castillo para averiguar la contraseña. Usa la mesa para llegar a la segunda planta y entra en el ático de **Peeves**. Allí está la sala del cuadro donde podrás recoger una **mejora para el Maleficio Flipendo**.



La piedra filosofal




Ten mucho cuidado con las figuras del tablero, te atacarán sin pensarselo.


En este último nivel, tendrás que superar numerosos retos difíciles.


Varias armaduras encantadas intentarán detenerte: no las dejes.


Tendrás que poner en práctica casi todos tus hechizos para triunfar.

Entra en el **Pasillo prohibido** para encontrarte con Ron y Hermione y acceder a la habitación de **Fluffy**. Con la **flauta** dormirás al monstruo pulsando los botones igual que en la cabaña. Toca la primera estrofa y retrocede, espera a que ataque y vuelve a acercarte para tocar la siguiente estrofa.

Cuando se duerma, bajaréis a una habitación con una **planta feroz**. Para derrotarla, desde donde estás utiliza la vista subjetiva para apuntar a los tentáculos. Si no sigues el orden correcto volverán a aparecer, así que fíjate en el tallo y dispara sólo al que esté verde clarito hasta acabar con todos. Saldrá un tentáculo grande en el centro de la sala. Da vueltas sobre él lanzándole **Flipendo** hasta agotarle la vida, pero no le dejes meterse en el agujero o se recuperará.

La siguiente prueba es muy parecida al Quidditch: tendrás que pasar por los aros que deja el murciélago con la **llave azul** para quitársela.

Avanza por el pasillo y entra en la **sala de Ajedrez**. Muévete intentando que las piezas se peleen entre sí. Empieza en la casilla negra de la derecha y luego colócate en la blanca de la izquierda y otra vez en la negra de la derecha: dos piezas menos. Sube una casilla y verás desaparecer otras dos piezas. Desde ahí, retrocede a la casilla inicial y chocarán las otras cuatro piezas. En la siguiente sala, empieza desde la casilla izquierda, muévete hacia arriba, luego en diagonal abajo-derecha y por último a la izquierda. En la última sala, parte de la casilla de la izquierda y muévete en diagonal arriba-izquierda. Después izquierda, diagonal arriba-izquierda, derecha y diagonal abajo-derecha.

Al salir, avanza tras Hermione para enfrentarte al **Troll gigante**. Tendrás que hacer el menor ruido posible para despejar el camino de objetos. Sé rápido y no te entretengas en dejarlos bien colocados; tampoco eleves el objeto hasta el tope o se despertará y tendrás que volver a empezar. Cuando el troll se caiga en la trampilla, cruza la puerta que ha abierto Hermione.

Ahora, sigue el movimiento de los **vasos** para saber dónde está el **caballero con el escudo de hielo**. usa una **carga Flipendo** sobre la copa y deshazte del caballero con las cargas **Flipendo**. Al desaparecer, dejará la **poción de hielo**; bébetela para cruzar la siguiente puerta y avanza por el pasillo, esta vez solo.

En la siguiente sala te encontrarás con **Voldemort**. Deshazte de las armaduras con **cargas Flipendo** y después de la armadura fantasma cuando esté parada. Tras la lucha, podrás llegar a la zona donde estaba Voldemort para coger la poción que ha dejado y cruzar la puerta.

Llegarás a la **sala del Espejo** y verás en el reflejo cómo Harry coge la piedra; esto enfadará a **Voldemort**. Primero te atacará con esferas verdes que te paralizarán si te alcanzan; huye y no te acerques a él demasiado. Usa **cargas Flipendo** sobre las columnas cuando él esté cerca, para que le caigan encima. Cuando rompa las columnas, usa la **carga Flipendo** sobre el Espejo para obtener su poder y vuelve a usarlo para que sea el Espejo el que ataque a Voldemort. Éste sólo atacará si el "profesor poseído" se encuentra detrás de él. Cuando el espejo lance su rayo cuatro veces, Voldemort se debilitará y se lanzará sobre ti. Tendrás que forcejear con él pulsando sin parar ■ y después ✖ cuando aparezca en la pantalla; bastarán tres patadas para librarte de él, aunque no de Voldemort...

Tras la recuperación en la enfermería, Ron aparecerá con un cromo con la imagen de Harry. Ahora sólo te queda ganar el partido de Quidditch...


Utiliza la magia del espejo para vencer al profesor poseído.



Finalmente, tendrás que enfrentarte y derrotar al mismísimo Lord Voldemort.

Voldemort

Antes de pelear con Voldemort tendrás que enfrentarte a varios enemigos que no serán difíciles de vencer, ya que Harry tiene el Maleficio Flipendo con la mejora que ha conseguido. Cuando aparezca el profesor, encantará cuatro armaduras para que se encarguen de nuestro mago, pero con dos cargas Flipendo será suficiente. Hará aparecer una armadura gigante, pero también bastará con la carga Flipendo y por último te enfrentarás de tres formas distintas a Voldemort y al pelele del profesor. ¡Suerte!





Al final de la aventura, conseguirás un cromo especial para tu colección.

Parappa the Rapper 2

El regreso del perro rapero



El modo Historia es el alma del juego y está compuesto por 8 alocadas canciones.

Cuando fallemos, todo empezará a llenarse de fideos...

El pionero de los juegos musicales, Parappa, se estrena en PS2 con su segunda aventura, un juego que conserva tanto el "look" plano como el colorido, el humor y el sistema de juego del original.

Así, en cada canción tenemos que acompañar a un maestro rapero y cantar en nuestro turno. Una barra nos indicará cuándo hay que pulsar los botones, que se corresponden con palabras de la canción. Esta sencillez se acaba convirtiendo en un "pique" en media hora, tiempo de sobra para cogerle el truco.

Sobre esta base, Sony ha introducido numerosas novedades, como una fase de bonus en la que tenemos que destruir objetos o un entrenamiento antes de cada canción. Eso sí, acabarás el modo Historia en 2 ó 4 horas, aunque después querrás aprenderte de memoria las canciones, mejorar tu técnica y compararla con la de un amigo en su modo para 2 jugadores.

Parappa The Rapper 2 tiene los mismos fallos y virtudes que sus antecesores. Es uno de esos juegos que puedes odiar o adorar. A nosotros nos gusta mucho, pero no podemos recomendárselo a todo el mundo: tiene que gustarte.



El modo para dos jugadores alarga la vida del juego. Y permite competir contra la consola.



Las canciones no están dobladas, pero sí traducidas para que podamos seguir la historia.



Shadow Man: Second Coming

Viaje entre la vida y la muerte

En el *Shadow Man* de PSOne, un argumento con mucho potencial fue desaprovechado por un flojísimo apartado técnico. Ahora Acclaim recupera al héroe en PS2 y comete los mismo errores.

Shadow Man 2 es un larga aventura de acción, con un desarrollo que mezcla combates, puzzles y saltos. Los combates no tienen ningún misterio, los puzzles se limitan a mover bloques y palancas, y los saltos son la verdadera dificultad, ya que es donde notaremos que el control, aceptable para combatir, es impreciso para saltar.

Este desarrollo mediocre se compensa con detalles como manejar dos armas a la vez, una con cada mano, las armas vudú y el carisma del héroe.





El protagonista es humano de día y Shadow Man de noches. Sus habilidades varían notablemente.



Todo el esfuerzo gráfico ha sido para el diseño de Shadow Man, lo mejor de todo el juego.

Sin embargo, estos detalles no son suficientes para paliar el pobre apartado gráfico que luce el juego, muy inferior al de otras aventuras para PS2, y que sólo se salva gracias a que logra crear una aceptable ambientación.

Acclaim ha vuelto a desaprovechar las tremendas posibilidades del universo de Shadow Man con un juego normalito que no destaca más que por su apocalíptica ambientación. Y viendo lo que hay en el género dentro del catálogo de PS2...



Sled Storm 2

Piruetas en la nieve

Pese a que los fríos del invierno parece que ya se están yendo, que nadie se quite el abrigo, que es el momento de coger la moto de nieve y participar en las carreras más locas que hayáis imaginado.



Nueve son los personajes con los que podemos correr, aunque no todos disponibles al principio.





La verdadera chicha de *Sled Storm 2* está en las muchas piruetas que debemos realizar en nuestro camino para llenar la barra de turbo. Es divertidísimo y cada corredor tiene piruetas diferentes.

La original idea de correr y hacer piruetas a lomos de una moto de nieve vio la luz hace un par de años en PSOne con *Sled Storm*. Ahora EA Bigs repite la fórmula con *Sled Storm 2*, eso sí, aprovechándose de la velocidad y potencia de PS2.

El desarrollo del juego es similar: en veloces motos de nieve, competimos contra otros corredores en enormes y enrevesados circuitos, llenos de atajos y rutas alternativas. Para lograr una clasificación decente contamos con una importante baza, el elemento más divertido del juego, las piruetas. Con tres botones podemos enlazar hasta 30 piruetas, que irán llenando una barra de turbo que no debemos dudar en utilizar. Además, muchas de las piruetas de los 9 personajes son diferentes, con lo que resulta muy divertido aprendérselas todas.

En los modos de juego encontramos los típicos de Carrera Rápida, Carreras contra un amigo, o el Campeonato, con el que conseguimos desbloquear sus corredores, diferentes motos de nieve, y los 7 circuitos del juego.

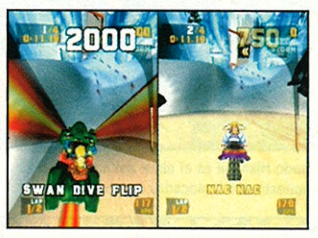
El paso a PS2 de *Sled Storm 2* ha propiciado una serie de cambios técnicos brillantes, que dan muestra del potencial gráfico de PS2, pero que acaban siendo la principal rémora del juego. Los grandes circuitos están llenos de obstáculos y elementos en movimiento, presentando además un montón de efectos meteorológicos como nieve o una densa niebla, que se unen a la iluminación de nuestros faros y al estupendo efecto que producen las motos al levantar la nieve. Y todo ello sin ralentizaciones y a una velocidad elevadísma. El problema es que tanto elemento sobre pantalla provoca a menudo una gran confusión: en muchas ocasiones no vemos por dónde vamos, o somos incapaces de distinguir la próxima curva, con lo que su jugabilidad se resiente más de lo deseable.

Vaya, que estamos ante un juego vertiginoso y muy divertido, pero que debido a la confusión que provoca puede acabar con tus nervios.

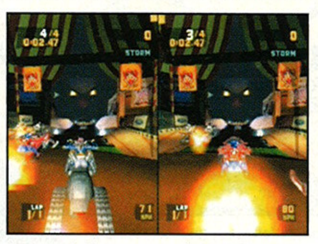


Compitiendo con un amigo

Sled Storm 2 nos permite echar carreras a pantalla partida contra un amigo, así como el resto de corredores controlados por la propia consola. La mecánica del juego es exactamente igual, o sea, que continuamos haciendo piruetas como locos. Y lo mejor es que todo corre a la misma velocidad, sin ralentización alguna. Tan sólo aparece un poco de niebla en los fondos más alejados.



Que quede claro: para ganar a nuestros amigos, deberemos dominar las piruetas.


A pesar de jugar a pantalla partida, la velocidad del juego no se resiente nada.


SLED STORM
EA Sports Big • Velocidad

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Precio: **65,95 € (10.973 ptas.)** Edad: **+3**

Memory Card 2 (94 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 6

- La velocidad general del juego.
- Un montón de piruetas.

- Se hace confuso y resulta desesperante intentar ganar.

6

Correr como locos sobre motos de nieve al tiempo que hacemos montones de piruetas imposibles es divertido. Pero el juego se hace demasiado confuso.

PlayStation 2

ICO

Érase una vez una frágil princesa. Érase también un héroe sin miedo, una malvada reina y un castillo sin final. Érase una vez el viento, el agua y el fuego, paisajes increíbles de belleza inigualable. Érase el misterio, la penumbra, el enigma y la maldad. Érase un mundo mágico, y una historia que parecía real. Érase la luz contra la oscuridad. Érase una vez el arma más poderosa que jamás existirá. Érase que se era, la verdadera amistad.

PlayStation 2

EL OTRO LADO



es.playstation.com

UEFA Champions League

Mucho ambiente y poco fútbol

El catálogo de juegos de fútbol para PS2 viene a incrementarse con *UEFA Champions League*, un título que hace honor a su nombre, ya que consigue plasmar toda la emoción de esta competición, aunque su sistema de juego no nos termina de convencer.

Su principal virtud es la fenomenal ambientación que transmite, desde la presentación (la misma que la de la televisión) hasta infinidad de detalles, tanto gráficos (profundidad de los estadios, patrocinadores reales en las vallas publicitarias...), como sonoros (especial mención para el sonido ambiente), que consiguen estar a la altura de esta competición. En cuanto a modos de juego tampoco anda mal dotado, pudiendo desde disputar la Champions actual (con la primera fase auténtica) hasta un torneo personalizado. Para ello, podremos elegir entre los 32 equipos que disputan esta edición, aparte de los finalistas desde 1960. Además, hay un editor.

Lamentablemente, estas virtudes no consiguen disimular su flojo sistema de juego. Si buscas un simulador realista, aquí no lo vas a encontrar. Aunque los pases no vayan al pie y haya que medir la fuerza de tiros y envíos, lo cierto es que el balón se pega demasiado a las botas de los jugadores lo que, sumado a otros aspectos, como regates al estilo *FIFA*, hacen que no sea nada realista. Para colmo, no nos costará nada encontrar rutinas para marcar, además de frecuentes e incomprensibles fallos en la IA de los contrarios, por no hablar de la física del balón. Todo esto acaba afectando a la diversión, que se resiente y mucho.

Por todo ello, *UEFA Champions League* no llega ni de lejos a las cotas de realismo del genial *PES*, ni al gran elenco de opciones de *FIFA*. Aunque si te gusta mucho esta competición...


Como veis, la forma de plantear los lanzamientos a balón parado es muy parecida a los *FIFA*.



Encontraremos un buen abanico de opciones, tanto tácticas como en modalidades de juego.






UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Eidos • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-8**

Precio: **66,05 € (10.990 ptas.)** Edad: **+3**

M. Card 2 (100 Kb) · Dual Shock 2 · Multi Tap

Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 5

- La ambientación que destila.
- Buen abanico de opciones.

- El sistema de juego fracasa.
- Los frecuentes fallos en la IA.

6

UEFA Champions League logra captar el espíritu de esta competición en ambientación y opciones. Es una pena que el sistema de juego no acabe de acompañar.

Peter Pan: La Leyenda de Nunca Jamás

Disney Interactive • Plataformas
Castellano • 1 jugador • +3 años • Precio no disponible
Memory Card 2 (100 Kb) • Dual Shock 2

Aprovechando el estreno de la secuela de este clásico, Peter Pan hará su aparición en PS2 protagonizando un colorista plataformas en 3D con dosis "aventureras" que hará las delicias de los pequeños de la casa. El argumento arranca cuando el Capitán Garfio encuentra el mapa de un legendario tesoro y, para evitar que Peter se entrometa, roba el polvo de hada de Campanilla. Peter tendrá que recuperarlo y detener a Garfio en un título plataformero, pero con un sistema de "combate" bastante completo para lo que estamos acostumbrados a ver en un juego de estas características. Además, habrá que realizar acciones como abrir puertas o recoger objetos, aunque siempre dentro de un tónica infantil. Técnicamente no está mal, aunque no llega ni de lejos al preciosismo de *Jak&Daxter*. En el sonido por su parte, destaca el doblaje y la música, basada en los temas del clásico (aunque puede llegar a cansar). Para los más pequeños de la casa.

VALORACIÓN. Un simpático plataformas 3D lleno de colorido que recoge el espíritu del clásico de Disney. Por esa razón, sólo es recomendable para el público infantil.




En *Peter Pan*, veremos a todos los personajes del clásico: los Niños Perdidos, los piratas...



Jet Ion GP

Ubi Soft • Velocidad
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 39,99 € (6.655ptas.)
Memory Card 2 (284 Kb) • Dual Shock 2

Entre los títulos que podrían encabezar la lista de juegos malos y absolutamente "no recomendables", podría estar este *Jet Ion GP*. Su propuesta se basa en ofrecer carreras futuristas, al estilo de *Wipeout*, pero sin la más mínima inspiración, y técnicamente muy por debajo de lo que PS2 ofrece en cualquier otro juego. Ni siquiera su bajo precio compensa sus deficiencias. Sería malo hasta en PSOne.



VALORACIÓN. Carreras futuristas en unos circuitos sosos y faltos de detalle, pero eso sí, con sus "buenas" ralentizaciones. Unidle un control malo y...

2

Driven

Ubi Soft • Velocidad
Castellano • 1-2 jug. • + 3 años • 60.07 € (9.995ptas.)
Memory Card 2 (70 Kb) • Dual Shock 2

Basado en la película de Stallone y Burt Reynolds, en *Driven* asumiremos el control de varios pilotos que deben superar una serie de pruebas para convertirse en el mejor. La idea es original, pero el duro control y la extraña respuesta de los coches, su enorme tamaño y la simpleza de los escenarios hacen que no llegue a las mínimas cotas de calidad. Una pena, ya que tiene cosas interesantes...



VALORACIÓN. Basado en una peli y con aspectos ciertamente originales, *Driven* no cumple con las expectativas "gracias" a una deficiente realización técnica.





Beat´em up
¡¡Todos contra todos!!

Si te gustan los juegos de repartir mamporros a diestro y siniestro, estás de suerte, porque este género está viviendo una revolución donde es posible encontrar auténticas joyas de la diversión. Claro, que hay de todo: ten cuidado, no vayas a equivocarte...

7 Blades

Un beat´em up con encanto

Compañía: **Konami** | Precio: **60,04€ (9.990 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (326 kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2 

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B



Con *7 Blades*, Konami contribuyó a resucitar un género que no se prodigaba por aquel entonces, y además lo hizo con un juego que consigue atrapar gracias a una jugabilidad a prueba de bomba y una historia de lo más atractiva.

7 Blades nos traslada al medievo japonés con el objetivo de acabar con una siniestra conspiración organizada por el ninja Hanzo Hattori. Para ello, deberemos elegir entre dos estilos de lucha opuestos, encarnados en los dos protagonistas: Gokurakumaru (espada) y Yuri (proyectiles). La elección determinará la forma de afrontar los multitudinarios combates.

La historia, uno de sus puntos fuertes, está apoyada por un buen número de CGs que consiguen dar a *7 Blades* un toque cinematográfico. La calidad de estas CGs contrasta con la simpleza de los escenarios, que se resienten por la cantidad de personajes en pantalla, mostrando una niebla muy poco estética.

Donde encontramos el principal acierto de *7 Blades* es a la hora de jugar. A los dos estilos diferentes de lucha hay que añadir las diversas alternativas de combate que ofrecen las armas que iremos acumulando y que nos permitirán ejecutar, con suma facilidad, combos y ataques especiales de muy diversa factura.

En fin, que Konami firmó uno de los representantes del género que más gustará a los aficionados. Se le puede achacar una corta vida o la ausencia de un modo para dos jugadores, pero nadie podrá negar que es un título con mucho encanto.



Sin llegar a los extremos de *The Bouncer*, las CGs dotan al juego de un aire muy cinematográfico.



El juego pone en pantalla un elevado número de enemigos, aunque no tantos como los *Dynasty*.

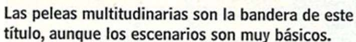
Dynasty Warriors 2

Los comienzos del género en PS2

Compañía: **Koei** | Precio: **36€ (5.990 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+11**

Periféricos: PRECIO ESPECIAL Memory Card 2 (288 kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2   

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: MB

Las peleas multitudinarias son la bandera de este título, aunque los escenarios son muy básicos.



Aunque nos rodeen muchos enemigos, sólo dos o tres nos atacarán, lo que no dice mucho de la IA.

Los chicos de Koei dieron forma al primer beat´em up de nueva generación, a base de mantener las premisas del género, pero trasladándolas a un entorno gráfico acorde con los nuevos tiempos. Su nombre fue *Dynasty Warriors 2* y nos situaba en pleno fragor de la batalla en el medievo japonés.

En *DW2* tendremos que elegir entre uno de los 10 señores de la guerra (más 18 ocultos) que, repartidos en tres ejércitos enfrentados, deben acabar con las huestes rivales. El juego se estructura en misiones que variarán ligeramente en función del guerrero que escojamos, aunque en la práctica todas se reducirán a repartir mandobles a diestro y siniestro hasta derrotar a los jefes finales. Este desarrollo se puede ver ligeramente alterado por la posibilidad de elegir entre varios caminos, y por otros aspectos como las condiciones climáticas o la moral de nuestras tropas. Este toque estratégico viene a unirse a las habilidades de nuestro guerrero, que aunque puedan parecer muchas (combos, ataques especiales, disparar con arco, montar a caballo...), a medida que avanzamos se quedan cortas.

Un apartado técnico que ofrece buenos detalles, como personajes enormes y un gran número de enemigos en pantalla, y otros no tan buenos, como escenarios paupérrimos y con niebla y escasa IA de los adversarios, y una incomprensible ausencia de una opción para dos jugadores cierran un título que ha sido totalmente superado por su secuela.



Dynasty Warriors 3

El mismo concepto pero mejor conseguido

Compañía: **Koei** | Precio: **66,95€ (11.140 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+13**

Periféricos: Memory Card 2 (288 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2




Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

Si *DW2* sorprendió por la cantidad de personajes que ponía en pantalla, la tercera parte ahonda más en esta línea y añade un buen número de detalles que enriquecen la idea original. Eso sí, el desarrollo sigue reduciéndose a avanzar a espadazo limpio...

Pese a que la acción se sitúa en la legendaria China de los Tres Reinos, nuestro cometido será el mismo: elegir un señor de la guerra (esta vez hay 41) y masacrar a los enemigos hasta eliminar a sus generales. Los mapeados siguen siendo enormes, y admiten las mismas posibilidades estratégicas de su antecesor. No obstante, en *DW3* Koei ha añadido algunas novedades muy de agradecer, como la posibilidad de cambiar de arma, el uso de ítems que mejoran nuestro personaje, la oportunidad de "configurar" nuestros guardaespaldas o poder montar en elefante además de en caballo. Todos estos recursos vienen a unirse a las consabidas habilidades de nuestros guerreros a la hora de pelear.

En cuanto al apartado técnico, ha aumentado en nivel de detalle de los personajes, pero se mantienen los mismos defectos, con lo que continúan los escenarios vacíos y con niebla y la escasa IA de los contrarios. Eso sí, esta vez sí tenemos un modo para dos jugadores.

En resumen, *DW3* sigue un esquema idéntico al del anterior, pero con algunas modificaciones que le dotan de algo más de "gracia", aunque su planteamiento no deje de redundar en la misma idea: golpes y más golpes.


El modo para dos jugadores Cooperativo es la novedad más importante de esta secuela.


El número de personajes en pantalla es muy elevado.

Eve of Extinction

Algo más que pelear

Compañía: **Eidos** | Precio: **59,95€ (9.947 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

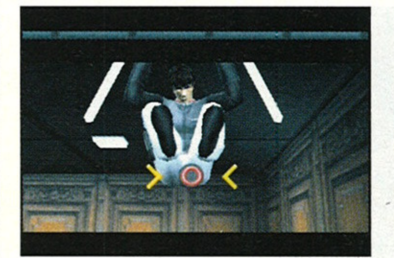
Periféricos: Memory Card 2 (84 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2







Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB


En *EOE* se intercalan en el desarrollo bastantes "quicktime events", que le dotan de más atractivo.


El dinámico sistema de combate permite hacer combos de diversas armas de forma sencilla.

Un buen beat´em up implica, por definición, peleas y más peleas. Pero muchos aficionados buscan, además de este aspecto, que el juego en cuestión "coquetee" con otros géneros, como pueden ser la aventura y las plataformas. Éste es el caso de *EOE*.

En *Eve of Extinction*, Eidos y Yuke´s nos proponen, aparte de montones de combates, una serie de retos en forma de saltos y búsquedas que dotan al desarrollo de una mayor variedad y de un cierto toque aventurero.

Por su naturaleza, *EOE* se desmarca del resto de sus colegas del género proponiendo bastantes tramos de plataformas (tampoco son excesivos, pero hay que tener en cuenta que en los otros no hay) y aventura (unas búsquedas que tampoco las encontramos en ningún otro título de la comparativa, mucho más "auténticas" que las de *The Bouncer*). Además, su sistema de combate posibilita devastadores combos de una forma rápida y sencilla. Si a todo ello le sumamos el creciente arsenal y las posibilidades que ofrecen las armas (tres tipos de ataques) y sus dinámicas combinaciones, encontramos que *EOE* ostenta un desarrollo entretenidísimo y con una variedad por encima de la media.

Un apartado gráfico muy correcto y efectista, un doblaje bastante logrado, aunque la música no termina de acompañar, y la posibilidad de ir encontrando ocultos por el escenario diversos ítems que abren nuevos modos de juego, hacen de él una buena elección si buscas algo más que combates puros y duros.



Godai: Elemental Force

El ninja con peor cara

Compañía: **3DO** | Precio: **29,99€ (4.990 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (110 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





Valoración Gráficos: R Diversión: M Calidad/precio: R

La compañía norteamericana 3DO nos presenta un beat´em up ambientado en un Japón fantástico, con samurais, magia y todos los elementos necesarios para dotar al juego de bastante interés.

Es una lástima que todo este atractivo planteamiento se desmorone por culpa de una pésima realización técnica, donde el diseño de los personajes y sus animaciones, el sistema de cámaras, el control... y algunas cosillas más, no consiguen llegar a las cotas de calidad mínimas que la máquina se merece.

GoDai: Elemental Force presenta una historia de venganzas protagonizada por el joven príncipe Hiro, cuyos padres fueron asesinados por los Void Ninjas. Por desgracia, la paupérrima calidad técnica del título tapa completamente la historia, haciendo que, ni ésta ni los combates, tengan el más mínimo interés. Pese a que podremos coger un buen número de armas y que contamos con cuatro tipos de magias, los combates se embarullan hasta límites insospechados, algo a lo que sin duda contribuye la pésima gestión de la cámara y algunos problemas en el control. Si a eso añadimos su escasa calidad gráfica, encontramos muy pocas razones que inciten a seguir jugando.

Algunos aspectos, como la banda sonora o el modo para dos jugadores tipo versus, le salvan de caer en la más absoluta mediocridad. En todo caso, hay opciones muchísimo mejores.



En *Godai* hay hasta cuatro tipos de magias, todas relacionadas con cada uno de los elementos.

La gestión de la cámara es francamente mala.

Hidden Invasion

Tópico y monótono hasta la saciedad

Compañía: **Virgin** | Precio: **60,04€ (9.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+15**

Periféricos: Memory Card 2 (88 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2



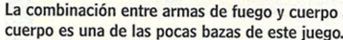






Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M





La combinación entre armas de fuego y cuerpo a cuerpo es una de las pocas bazas de este juego.



Hay dos personajes disponibles, pero ambos tienen las mismas y escasas habilidades.

Frente a los juegos que apuestan por fórmulas originales (*The Bouncer*) o por aprovechar en buena medida las posibilidades de la máquina (*State of Emergency*), *Hidden Invasion* no ofrece ninguna novedad, ni en planteamiento ni en despliegue técnico. Así pues, nos encontramos ante un título que aporta bastante poco en comparación con sus "compañeros" de género.

La historia no puede ser más tópica: acabar con una amenaza alienígena que pretende invadir el planeta. Para ello, debemos elegir entre dos personajes distintos (con idénticas habilidades) y limpiar los escenarios de malos a base de mamporros o bien utilizando las diversas armas que encontraremos a nuestro paso. El principal aliciente de *Hidden Invasion* es precisamente este detalle: el componente "shooter" (con punto de mira incluido), ya que por lo demás encontraremos muy poquitos alicientes: un desarrollo excesivamente lineal y monótono, un repertorio limitado de golpes, un control un tanto extraño y una cámara que hace lo que le da la gana en cada momento.

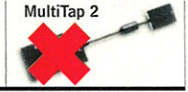
Si a su tópico planteamiento y pobre apartado técnico le sumamos que sólo tiene un modo de juego (para colmo, no demasiado largo) y que no tiene ninguna opción para dos jugadores, entendemos que *Hidden Invasion* está bastante por debajo del resto de los juegos de este género, quedando reservado sólo para los más fanáticos que hayan acabado con títulos de mayor envergadura.



State of Emergency

Caos urbano sólo para adultos

Comp.: **Take 2** | Precio: **65,95€ (10.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (162 kb) | Dual Shock 2  | MultiTap 2 

Valoración Gráficos: MB  Diversión: MB Calidad/precio: MB

El nuevo título de Rockstar explota crudamente el lado más violento del género. Y es que, en una ciudad sumida en el caos, nuestro objetivo será cumplir una serie de misiones tipo *GTA III*, y ya sabéis lo que esto significa...

El argumento nos coloca en un futuro cercano, donde una corporación ha tomado el control de nuestro país y ha decretado el estado de emergencia. A partir de ahí, nuestro cometido será derrocar a la corporación... o bien contribuir al caos. La libertad de movimientos es total y podremos movernos por unos escenarios tremendamente interactivos y plagados de personajes. Aunque este detalle pudiera recordar a los *Dynasty Warriors*, lo cierto es que *SOE* no sólo pone más cantidad de personajes en pantalla, sino que además se mueven más rápido y los escenarios muestran un mayor nivel de detalle y sin rastro de niebla. Eso sí, los personajes están menos detallados y peor animados... Una cosa por otra.

En cuanto al sistema de combate, en *SOE* podemos alternar combos cuerpo a cuerpo con las armas más devastadoras y variopintas, desde lanzallamas a granadas, pasando por papeleras o miembros de cadáveres. Este completo sistema, unido a la gran cantidad de misiones y a la libertad de movimientos, hace que el desarrollo sea muy entretenido, aunque las misiones se reducen casi siempre a encontrar y eliminar. En fin, que estamos ante un divertidísimo beat'em up, aunque sólo para adultos...





La violencia y libertad de acción de *SOE* recuerda a la exhibida por *GTA III*, también de Rockstar.



En el modo Caos nos darán puntos por destruir el mobiliario urbano.

The Bouncer

¿Un beat´em up cinematográfico?

Comp.: **Square** | Precio: **60,04€ (9.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

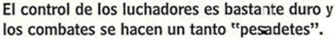
Periféricos: Memory Card 2 (202 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: B Calidad/precio: B

El control de los luchadores es bastante duro y los combates se hacen un tanto "pesadetes".



Multitud de secuencias se intercalan entre los combates. ¿O es al contrario?



Con seguridad, *The Bouncer* es el título más original de toda la comparativa. En él, Square nos propone protagonizar una película interactiva en la que asumimos el mando durante las peleas, mientras que el resto del tiempo nos deleitamos con secuencias de gran calidad.

La historia arranca con el rapto de una muchacha llamada Dominique por parte de la corporación Mikado. Sus tres amigos, los "gorilas" del bar Fate, se lanzarán en su busca y se las tendrán que ver con multitud de esbirros de Mikado. Esta trama se apoya en un apartado visual muy bien trabajado, tanto en los vídeos como en las peleas.

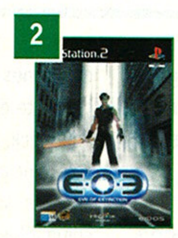
Lamentablemente, este planteamiento "cojea" a la hora de jugar. Cada vez que una pelea corte la "película", deberemos escoger a uno de los tres protagonistas, cada uno con su estilo de lucha, y acabar con todos los malos, además de realizar tareas sencillas como, por ejemplo, encontrar una llave. Lo malo es que el sistema de combate, aunque gráficamente bien plasmado, resulta limitado, y sólo lo salva la opción de comprar nuevos golpes. Las peleas resultan lentas y el control es bastante duro, con lo que sus posibilidades de diversión como beat´em up se ven mermadas, aunque hay que destacar la existencia de un modo Survival y de un Versus para hasta cuatro jugadores.

En fin, que estamos ante un título muy particular que gustará a los que quieran probar cosas nuevas, y no tanto a los puristas del género.



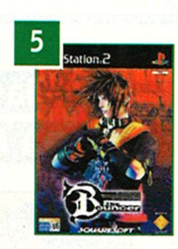
Por la intensidad de los lances y su espectacular planteamiento, que se traduce en diversión pura, el ganador de la comparativa es *State of Emergency*. Le sigue muy de cerca *Eve of Extinction*, con su soberbio sistema de control y su atractiva mezcla de géneros. Por detrás se sitúa *Dynasty Warriors 3*, por la importante inclusión de un modo Cooperativo. A partir de aquí, entran vuestros gustos personales...

1 

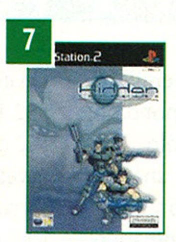
2 

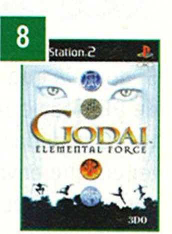
3 

4 

5 

6 

7 

8 

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES	Nº de personajes	Nº de niveles	Nº de jugadores	Cooperativo	Armas	Monturas/ vehículos	Evolución de personajes	Niveles de dificultad	Duración	Modos de juego	Argumento
7 Blades	B	2+35	17	1	No	Sí	No	No	1	B	1	MB
Dynasty Warriors 2	B	10+18	8	1	No	Sí	Sí	Sí	3	B	2	B
Dynasty Warriors 3	MB	10+31	23	1-2	Sí	Sí	Sí	Sí	3	MB	5	B
Eve of Extinction	MB	1	10	1	No	Sí	No	Sí	1	MB	1+6	B
Godai: Elemental Force	B	1-7	4x3	1-2	No	Sí	No	No	3	R	3	R
Hidden Invasion	R	2	15	1	No	Sí	No	No	1	R	1	R
State of Emergency	MB	2+3	4 (175)	1	No	Sí	No	No	1	E	2+3	MB
The Bouncer	B	3-15	16	1-4	No	No	No	Sí	1	B	3	B

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	Escenarios	Personajes	Animaciones	Secuencias de vídeo	Música	Efectos de sonido
7 Blades	B	R	B	B	MB	MB	B
Dynasty Warriors 2	B	R	B	B	B	B	B
Dynasty Warriors 3	B	R	MB	B	B	B	B
Eve of Extinction	MB	MB	MB	MB	B	R	B
Godai: Elemental Force	M	R	M	MM	R	MB	B
Hidden Invasion	R	R	R	M	R	B	B
State of Emergency	MB	MB	B	B	B	B	MB
The Bouncer	MB	MB	MB	B	E	B	B

TÍTULO	SISTEMA DE CONTROL	Botones de ataque	Botón de defensa	Botón de salto	Llaves y agarres	Combos	Ataques especiales	Otras acciones
7 Blades	MB	2	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Dynasty Warriors 2	MB	2	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Dynasty Warriors 3	MB	2	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Eve of Extinction	E	3	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Godai: Elemental Force	R	2	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Hidden Invasion	R	3	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí
State of Emergency	MB	3	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí
The Bouncer	R	3	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

TÍTULO	COMP. DEL JUEGO	Beat´em up	Plataformas	Aventura	Shoot´em up
7 Blades	B	Muy alto	Bajo	Nulo	Alto
Dynasty Warriors 2	B	Muy alto	Nulo	Nulo	Bajo
Dynasty Warriors 3	B	Muy alto	Nulo	Nulo	Bajo
Eve of Extinction	MB	Alto	Medio	Medio	Bajo
Godai: Elemental Force	B	Alto	Bajo	Bajo	Nulo
Hidden Invasion	B	Alto	Bajo	Nulo	Alto
 State of Emergency	MB	Muy alto	Nulo	Medio	Muy alto
The Bouncer	B	Alto	Nulo	Bajo	Nulo

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de todos los datos objetivos del juego.

Número de personajes: La cifra inicial indica el número de personajes disponibles al principio. Si le sigue otra cifra separada por un "+", dicho número se refiere al número de personajes ocultos, mientras que si el símbolo es un "-" indica los personajes disponibles sólo en modos secundarios.

Cooperativo: Si el juego tiene un modo para dos jugadores cooperativo o no, independientemente del modo Versus.

Evolución de personajes: Si hay algún sistema para que los personajes mejoren (por puntos, ítems...).

Duración: Aquí se evalúa la vida útil del juego, contando tanto el número de fases y personajes, como sus posibilidades de "replay", es decir, de volver a jugar.

Modos de juego: Al igual que en el Número de personajes, en este apartado la cifra inicial se refiere a las modalidades abiertos desde el principio y la segunda, separada por un "+", indica los modos de juego ocultos que hay que abrir previamente para poder disfrutarlos.

SISTEMA DE CONTROL:

Valoramos en este apartado el sistema de control, tanto desde una óptica cuantitativa (número de botones) como desde un punto de vista cualitativo, teniendo en cuenta su efectividad..

Botones de ataque: Se cuentan el número de botones que sirven para atacar, independientemente de si hay que usar alguno más para los combos.

Ataques especiales: Nos referimos tanto a magias de todo tipo como a todo ataque que no entre en la categoría de "convencional" ni en combos.

Otras acciones: Aquí se engloban todas las acciones que no entran en ninguna clasificación anterior, como cabalgar, "esprintar" o utilizar algún objeto, así como golpes "conjuntos" entre varios personajes, como ocurre en *The Bouncer*.

COMPONENTES DEL JUEGO:

Beat´em up: Obviamente, este componente está en todos, pero la cantidad y densidad de los combates es mayor o menor dependiendo del juego.

Plataformas: Si hay abundancia de saltos o por el contrario el desarrollo no incluye ninguno.

Aventura: Aquí se refleja si en el juego hay que hacer algo más que repartir "estopa", sobre todo en forma de localizar objetivos o buscar objetos para luego utilizarlos.

Shoot´em up: En algunos juegos se utilizan armas de juego e incluso permiten el uso de un punto de mira. En algunos casos este componente es muy alto, pero en general se refiere a los títulos que admiten armas de proyectiles o de fuego.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es

¿En qué quedamos?

Hola, ¿cómo va? Os escribo para deciros que habéis cometido un grave error en la revista 37 porque en la Guía de Compras habéis puesto en el apartado PSOne que *Tony Hawk's 3* es muy similar a la segunda parte, repetitivo y con los mismo defectos. Y en la parte de PS2 habéis puesto que supone un salto realmente importante en la saga, ¿en qué quedamos? ¿Bajará de precio PS2?

✉Raúl Faus Borrás (Valencia)

Que los juegos se llamen igual no significa que sean idénticos, y menos cuando estamos hablando de soportes tan diferentes como PSOne y PS2. Resulta que el *Tony 3* de PS2 es la caña y presenta novedades atractivas de verdad y un apartado gráfico impresionante, mientras que la versión de PSOne es más de lo mismo, casi idéntica a la entrega anterior. Así son las cosas. En tu carta nos dices que piensas comprar una PS2, pues aquí tienes una razón más para que te decidas... Sobre si bajará el precio, ¿quién lo sabe? Aunque no es probable que lo haga en breve.

Tony Hawk´s 3, para PSOne y PS2

Un comprador previsor

¿Qué tal amigos? Hace tiempo que leo vuestra revista y me voy a comprar la PS2 en junio. Quiero estar seguro de que voy a comprar buenos juegos, ¿cuándo van a salir *FFX* y *Colin McRae 3*? ¿La PS2 está en diferentes colores?

✉Miguel Pérez (Alicante)

Pues sí que eres previsor, sí. Para esas fechas, lo más probable es que *FFX* ya esté a la venta, aunque *Colin 3* no estará disponible hasta final de año. De todos modos, vas a tener software de calidad donde elegir, y además, una serie Platinum que te va a dejar con la boca abierta, por precios y calidad de juegos. No, no hay PS2 de colores.

Más rol para PSOne

Breath of Fire IV, para PSOne

Suikoden II, para PSOne

Hola playmaníacos. Desde que me compré *Final Fantasy VIII* descubrí que mi género favorito es el rol. Me estoy terminando el novenos capítulo y quiero otros juegos similares. ¿Me recomendáis *The Legend of Dragoon*?

✉Luis Eliezer Francisco.

Sin duda, te va a gustar seguro. *Breath of Fire IV* está bien, aunque en inglés y es mucho más feo. Además, si quieres probar un RPG realmente original, prueba *Vagrant Story*, aunque también está en inglés. Si encuentras *Suikoden II*, éste sí está traducido, tampoco sería mala compra.

La sangría de las conversiones

Hola amigos, después de ver como Sony pasaba de los europeos en la mayoría de los juegos, (vaya sangría con *Devil May Cry*), estoy interesado en saber si hay en el mercado algún cable RGB para poder disfrutar gracias a los 60Hz de una mayor velocidad y evitar las bandas negras típicas de las versiones PAL.


✉Dani Castillo (e-mail)

No es Sony la que pasa de los europeos. Las prueba las tienes en versiones alucinantes a PAL como la de *GT3* o *Jak & Daxter*. Quien está dando más problemas con las conversiones es Capcom, aunque parece que ya lo han entendido y la conversión de *Maximo* es de las buenas.

Cualquier cable RGB te va a solucionar el problema de las bandas y la velocidad, siempre que el juego tenga selector de 60 HZ. Si el juego no tiene selector, por mucho RGB que le metas, vas a ver bandas negras. Además, con el RGB no puedes ver películas en DVD.

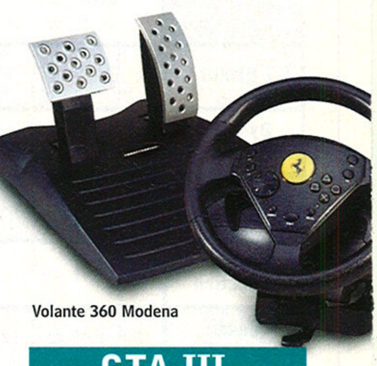

Maximo, para PS2

Comprar el mejor volante

¿Qué tal playmaníacos? Me gustaría comprarme un volante que fuera compatible con las dos consolas y como mi presupuesto no llega al Ferrari Force Feedback, estoy pensando en comprarme el Ferrari 360 Modena o el Speedster 2. ¿Podríais aconsejarme?

✉José (Madrid)

Si quieres que funcione con las dos consolas, lo primero que tienes que hacer es olvidarte del Ferrari Force Feedback, ya que al ser USB sólo funciona con PS2 y, además, sólo con los juegos compatibles con esta opción. Cualquiera de las dos opciones que has pensado es buena, pero nosotros nos quedamos con el Modena, que es más moderno y manejable.


Volante 360 Modena

GTA III, en PSOne

Hola colegas de PlayManía. Me gustaría que me dijeseis si hay algún juego para PSOne similar a *GTA III*: explorar la ciudad en coche o a pie, tener armas, trabajar para la mafia... Que no sea *Driver 2*, que ya lo tengo.

✉Javier Monleón López (Valencia)

La saga *Grand Theft Auto* se inauguró en consola en PlayStation. Salieron tres juegos: la primera parte, una expansión y la segunda parte. En el fondo son idénticos al *GTA III* de PS2, pero en la forma son muy diferentes. Los juegos de PSOne mostraban la acción desde una perspectiva aérea bastante menos realista que el punto de vista de *Driver*. Pueden parecer más feos, pero al final son igual de divertidos. Tienes las dos primeras partes en Platinum, aunque nosotros te recomendamos *GTa II*.

Problemas técnicos

¿Cuántos juegos caben en una MC2?



Mi primo y yo tenemos una duda acerca de la tarjeta de memoria de PS2. ¿Cuántos juegos podemos guardar en una MC2? ¿Kbytes es lo mismo que bloques?

✉ Juan Manuel Guerrero (Madrid).

El sistema de almacenaje de PS2 es distinto al de PSOne. En el caso de PS2, en lugar de un número fijo de bloques, tienes una cantidad de memoria, 8 megas, y cada juego ocupa sólo la cantidad que necesita. En PSOne ocupaban 1 bloque como mínimo. Esto limitaba mucho la capacidad de la tarjeta. Sin embargo, en la Memory Card de PS2 puedes grabar docenas de juegos, dependiendo de lo que ocupen. Podrías interpretar que 1 Kb es un bloque, si tienes en cuenta que cada Mega son 1024 Kb, tendrías 8.192 "bloques". Si contamos que los juegos ocupan como media 150 Kb (los hay que ocupan más y otros que ocupan menos) te podrían caber cerca de 55 partidas.

Los puertos USB

Hola. Leyendo un suplemento antiguo, mi hijo me enseñó un artículo sobre los puertos USB. Hemos conectado, como dice el artículo, un ratón y un teclado USB y pusimos el juego de PC *3D Dinosaur Hunter*, pero la consola no acepta el juego. No sé qué hemos hecho mal. ¿Tenemos que estar conectados al PC? Por el artículo parece que no.

✉ Eduardo Fernández (Madrid)

No habéis hecho nada mal, es que tenéis un error de base. Que la consola acepte los teclados y ratones USB de PC no significa que acepte los juegos de PC. Podéis jugar con un ratón y teclado USB a los juegos de PS2 que acepten esta opción, pero en ningún caso la consola es capaz de reconocer juegos de PC. Tampoco el PC reconoce los juegos de la consola.

Resetear la consola

Hola PlayManía, me llamo Alejandro y quiero saber por qué la consola tiene un botón de "power" y cuando lo enciendes hay que resetear. Es algo que no entiendo, por que lo lógico sería que en cuanto encendieras detrás arrancara la pantalla de inicio. Además, resulta que el botón de sacar el disco lo tengo ligeramente salido. A un amigo también le pasa. ¿Es normal? ¿A qué se debe?

✉ Alejandro Febles (Tenerife)

El botón trasero es para cuando vas a estar sin usar la consola durante mucho tiempo, pero si la usas a menudo, lo mejor es que la dejes en espera. Para ello, cuando termines de jugar o de ver una peli, pulsa el botón de "reset" durante unos segundos. El indicador se pondrá de color rojo y la consola estará apagada. Para volver a jugar, basta con que lo pulses una vez. Si la apagas de atrás, la apagas entera y si al encenderla tienes un disco dentro, tienes que esperar más rato para que arranque, aunque no es necesario que resetees. Lo del botón, todas las PS2 lo tienen un poco saliente por la parte de abajo. Quizá les gustara más así a los diseñadores...

Botón de "reset" y apagado

Botón trasero de "power"

El botón de Power (abajo) está indicado para cuando vas a estar mucho tiempo sin usar la consola. Sin embargo, si juegas a menudo, lo mejor es que la apagues con el botón de Reset. Y no, no es necesario reiniciar si tienes un juego dentro.

La dichosa conexión a Internet

Hola playmaníacos, sois los mejores y los artífices de que me haya comprado la maravillosa PS2. Mi pregunta es, si tengo conexión a Internet normal (sin banda ancha), ¿qué necesitaré para conectarme con PS2? Y, si tienes ya un ordenador conectado a Internet, ¿hará falta instalarse en la PS2 un programa de Internet?

✉ Pascual Fraile (Valladolid)

Si ya tienes una línea, lo único que te hará falta es, bien un módem, bien una tarjeta ethernet. Sobre tu segunda pregunta, si quieres navegar con el PC no hace falta que instales nada en PS2, pero si quieres navegar con la consola y jugar Online con ella, tendrás que instalarte todo el software que necesite, igual que hiciste con el PC. Son dos máquinas distintas e independientes. Igual que si tuvieras otro PC nuevo y quisieras navegar con él, necesitarías instalarle también a éste todo el software necesario.

Equipos de sonido

Quiero saber si me merece la pena comprar los altavoces Sound Station 2 o mejor un equipo Dolby Digital (baratito) si tengo un cuarto pequeño y una tele pequeña. Como veis soy muy escueto.

✉ Sergio Fabián Sanz (e-mail)

Es una cuestión que debes valorar tú mismo, teniendo en cuenta tus intereses y tu economía. El Sound Station 2 sólo te va a ofrecer sonido estéreo con subwoofer (2.1), pero no los seis canales que es capaz de reproducir PS2. Eso sí, si no vas a ver películas y sólo usas la consola para jugar, con el Sound Station 2 tienes de sobra, ya que la mayoría de los juegos no pasan del estéreo. Vas a disfrutar incluso sin altavoces extras.

Ahora, si quieres hacer una inversión de futuro y disfrutar del mejor sonido del cine en DVD, lo mejor es que busques un amplificador 5.1, con sus correspondientes altavoces. Recuerda, que tenga entrada de sonido óptica. Además, podrás conectar este amplificador a cualquier otro aparato de audio que tengas o que puedas tener, como el equipo de música o la propia televisión. Y hablando de la tele, es una pena que la tengas pequeña, por que no sabes lo que te pierdes... Bueno, con el tiempo, ¿verdad?



Equipos como el Sound Station 2 proporcionan excelente calidad estéreo, pero no permiten disfrutar de los 6 canales del Dolby Digital.

Consultorio

Sonic en PS2

Ahora que ya han empezado a salir los juegos de Sega en PS2, me pregunto cuánto vamos a tardar en disfrutar de un Sonic (yo vengo de Mega Drive) y qué pasa con *Shenmue*.

✉ David Berrocal Pérez (Málaga)

Pues aunque se esperaba que ambos títulos fueran apuestas seguras de Sega en PS2, dado el éxito de Sonic en las consolas de Sega y la indiscutible calidad de *Shenmue*, lo cierto es que de momento no sabemos nada de nada de ninguno de los dos. De todos modos, seguimos tras la pista.



Sonic

Jugar Online sin disco duro

Hola amigos de PlayManía. Puede que esta pregunta os parezca una tontería, pero he estado pensado y creo que en realidad no sería necesario el disco duro para jugar Online, por ejemplo, a *FFXI*, ¿verdad? Mientras que no tengas que coger nada de Internet sería posible. No sé, ¿es una tontería?

✉ Juan Pedro Comas (Madrid)

Pues no, no es ninguna tontería, aunque tenéis un peligro cuando os ponéis a pensar... Ciertamente, si el juego en cuestión incluye el software necesario para la conexión, sería posible jugar en red sin necesidad de disco duro, ya que para lo que nos serviría el disco duro sería para instalar los programas que hicieran posible la navegación. Eso sí, de este modo sólo podríamos conectarnos a Internet para jugar a ese juego en concreto. No podríamos navegar y acceder a otros servicios. Es más, se dice que *Final Fantasy XI*, precisamente el juego que mencionas, se podrá jugar sin disco duro. De todos modos, todo esto están aún muy en el aire, así que tendremos que esperar un poco para aclarar todas las dudas.

¿Cuándo volverá Lara Croft?

Hola amigos de PM, soy una fanática de las aventuras en general y tengo debilidad por Lara Croft. Me he acabado todas sus aventuras, algunas varias veces, y ahora que he estrenado PS2 estoy deseosa de ver qué tal le sientan los 128 bits a nuestra chica. ¿Para cuánto *Tomb Raider* en PS2?

✉ Olga Ramírez (Barcelona)

Para finales de año, en noviembre más o menos, volveremos a tener a Lara con nosotros, y muy pronto vamos a empezara a enseñarte cosas. El 20 de marzo hay una presentación mundial del *Tomb Raider* de nueva generación, y ahí estaremos nosotros para contarte las novedades.

Lara Croft

¿Qué pasa con M. of Honor?

Hola playmaníacos, me encantan los juegos de guerra y los shoot'em ups subjetivos. Obviamente, una de mis sagas preferidas es *Medal of Honor*, que siempre había sido de PSOne. El otro día vi en casa de un amigo un *Medal of Honor* para PC que era alucinante, una pasada. ¿Qué pasa, no va a salir para PSOne o PS2?

✉ Carlos Gutiérrez Urritia (Madrid)

Tranquilo hombre, que sí va a salir para PS2, aunque no para PSOne, que sería incapaz de mover los alucinantes escenarios del juego. Se llama *Medal of Honor: en la línea de fuego*, y está previsto para junio. Te aseguramos que nosotros también lo esperamos con impaciencia. Ya se han visto cosas muy prometedoras.

¿Novedades para PSOne?

¡Hola PlayManía! Me encanta vuestra revista y me gustaría saber si van a sacar de una vez *Black & White* para PSOne, y qué otras novedades van a hacer para esta consola. Gracias.

✉ Roberto Vicente (Valencia)

Parece que sí, aunque su nueva fecha de la lanzamiento nos lleva ya al 15 de junio. Vamos, el cuento de nunca acabar. ¿Otras novedades? Bueno, pues no hay mucho y no esperes espectaculares bombazos. Lo más atractivo es *Metal Slug X* y *World Cup 2002*. Luego también puedes apuntar todos estos juegos, muchos de ellos de corte infantil: *All Star Racing*, *Cubix Robots for Everyone*, *ET El Extraterrestre*, *X-Bladez: In-line Skater*, *Rayman Rush*, *Scooter Racing*, *Planeta de los Simios*, *Dexter Laboratory*, *Austin Powers: Pinball*, *Pink Panther*, *Hellboy*.



Metal Slug X



World Cup 2002

¡Que viene el Mundial!

Hola, llevo en esto de los videojuegos lo suficiente como para imaginarme que con lo del Mundial de fútbol van a llegar un montón de juegos, ¿me podéis adelantar algunos? ¿Va a haber un *FIFA World Cup*?

✉ José Antonio (Madrid)

Pues sí, la verdad es que se esperan bastantes juegos para el Mundial, como tú dices, lo habitual. No nos cuentas qué consola tienes, así que vamos a hacer un repaso en general. Lo más próximo en el tiempo es *Zidane*, de Cryo, que, aunque no está pensado concretamente para este Mundial, se va a aprovechar del tirón y para las dos consolas PlayStation. Konami tiene previsto poner a la venta por esas fechas el *Pro Evolution 2*, para PS2. También en mayo se pondrá a la venta *World Cup 2002* de EA Sports, que probablemente se llame *Mundial FIFA 2002*, que es lo que tú preguntas. Aunque no tiene nada que ver con el Mundial, también andan por esas fechas juegos como *Manager de Liga 2002* (PS2) o *Premier Manager* (PS2), que son gestores futbolísticos. Seguramente nos encontremos con algo más, pero todavía no tenemos detalles.

¿Qué pasa con Munch Oddysee?

¿Qué pasa? Releyendo viejos números de la revista me he encontrado con que anunciabais *Munch's Oddysee* para PS2, pero no se ha vuelto a saber nada de él y resulta que sale en Xbox. Me encantaron los *Abe* de PlayStation, ¿qué se sabe de esta secuela?

✉ José Antonio (Madrid)

Pues deberías haber seguido releyendo números atrasados, porque hace mucho tiempo que se anunció que *Munch* iba a ser título exclusivo para Xbox. Microsoft se hizo con todos los derechos a golpe de talonario y, la verdad, después de ver el juego en Xbox, podemos asegurarte que no te has perdido nada. No tiene nada que ver con los juegos de PSOne y para los fans de la saga, que en la redacción también los hay, ha sido una auténtica decepción. Lo cierto es que se han cargado toda la magia de las anteriores entregas.

Oddworld Munch´s Oddysee

La polémica

Es imperdonable que no traduzcan MGS2

"Estoy alucinando, con las compañías y con vosotros. ¿Cómo se come que un juego como *Metal Gear 2* esté en inglés? ¿Cómo es posible que tras el éxito de la primera parte y el estupendo doblaje, ahora nos saquen la secuela sin doblar? De verdad que no lo entiendo, y entiendo menos que le hayáis puesto un 10 sabiendo que está en inglés. En un juego de rol puedes leer textos sin perderte la acción, pero en un juego como *MGS2* o estás jugando o estás leyendo. Me parece una tomadura de pelo por parte de Konami, aunque veo que no es la única que se ha apuntado a la moda. ¿Qué pasa, es que el mercado español no es importante? Parece que Sony va a hacer lo mismo con *FFX* y no es el único. Está claro que vamos para atrás en vez de evolucionar. Con PSOne la mayoría de los juegos estaban en castellano y ahora lo difícil es encontrar un juego de PS2 traducido. Por lo que pagamos por los juegos, lo mínimo sería eso. De verdad, es una vergüenza. Dan ganas de no comprarse ningún juego que no esté traducido y de hecho me estoy pensando muy seriamente si comprarme *Metal Gear 2*, aunque llevo un año y medio esperando.

Esta carta no servirá de nada si no nos apoyáis, porque somos muchos los que estamos hartos, pero está claro que no nos vais a apoyar cuando no tenéis en cuenta este tema a la hora de puntuar".

✉ Un indignado usuario de PS2

Solid Snake, Metal Gear Solid 2

Tampoco es tan grave

"Realmente me parece absurdo el revuelo que se ha formado porque Konami ha decidido no doblar al castellano su gran obra maestra (MGS2) llegando la gente hasta tales extremos de decir que no se lo comprará por ese motivo.

Mi nivel de inglés es más bien nulo, pero prefiero mil veces un juego subtitulado con voces en inglés, que arriesgarme a un pésimo doblaje al castellano, tan habitual en los videojuegos, en el que los actores se dedican a leer el texto que tienen delante sin ponerle un mínimo de sentimiento.

Mucha es la gente que me dice que el doblaje de la primera parte es magnífico (estoy de acuerdo) pero eso no te asegura que la segunda parte tenga un doblaje en condiciones, es como cuando ves un cartel de una película con la típica frase "De los creadores de ....." ; si la película es mala, no importa lo que el creador haya hecho antes.

España no es un país relevante en cuanto venta de videojuegos, y aún así las compañías se molestan en subtitular los juegos, yo por ello me siento afortunado de que *MGS2* venga subtitulado, pues me voy a enterar de todo lo que pasa y podré escuchar unas voces con sentimientos. Creo que estamos muy mal acostumbrados. En los países hispanoamericanos, con una población muy superior a la española, reciben el 100% de los juegos en inglés. Dejen de quejarse tanto y demos las gracias, pues por lo menos aquí los subtitulan".

✉ Miguel Fernández Ramírez (e-mail)

Otras novedades



• DVD Remote

PS2 • 14,99 €
Mando a distancia
Hypnosis (93 442 60 65)
Valoración: 

Si buscas un mando a distancia para el DVD de tu PS2, barato y discretito, sigue leyendo. El fabricado por Hais destaca por su diminuto tamaño y la inclusión de las funciones básicas. Y podrás enchufar en el receptor un pad y cambiar de uno a otro mediante un simple conmutador. Aunque la capacidad de recepción no es del todo infalible, es una opción interesante.



• Dual Force 2

PSOne/PS2 • 59,99 €
Volante
Infogrames (91 329 42 35)
Valoración: 

Un volante que, aunque posee unos botones y pedales cómodos y analógicos que cumplen su cometido, peca de un tacto y calibrado del giro bastante "regularcillo", además de emplear unos materiales de discutible calidad. Eso sí, es totalmente compatible con ambas consolas y con los tres modos de control. Por ese precio hay mejores opciones, como el Ferrari 360 Modena de Guillemot.

Multi Scart Adaptor

¿Problemas de cables?

- Compatib.: **PS2/PSOne**
- Precio: **19,98 €**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Teléfono: **91 329 42 35**
- Tipo: **Centralita**
- Valoración: 

Parece mentira que un periférico como el Multi Scart Adaptor haya tardado tanto tiempo en aparecer en el mercado. Los usuarios que poseen más de una consola y les gusta obtener de ellas la máxima calidad de imagen, serán los que más valoren esta "centralita" de euroconectores. En ella podremos "enchufar" hasta tres sistemas (ya sea consola o reproductor de DVD) mediante otros tantos cables RGB, con la ventaja de que sólo ocuparemos uno de los conectores del televisor. Para cambiar de una señal a otra no hay más que pulsar el botón adecuado, simple pero efectivo. De esta forma, podremos disfrutar de una imagen nítida y limpia, gracias a la señal RGB que transmite, sin necesidad de estar cambiando continuamente de cable cada vez que queramos usar alguna otra consola. Además, aúna unos materiales de calidad (clavijas de oro) con un precio ajustado. Un periférico útil para usuarios multiplataforma y que busquen comodidad.

Gracias a este sencillo "ladrón" podemos tener conectados tres aparatos a la tele sin necesidad de desenchufar nada.

P99G2 Light Blaster

Un pistola muy completa

- Compatib.: **PS2/PSOne**
- Precio: **39,99 €**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: 

Tras más de un año de vida, es ahora cuando nuestra PS2 empieza a recibir sus primeros arcades de pistola y como consecuencia, la oferta en este tipo de periféricos empieza a crecer rápidamente.

La que nos ocupa es la versión optimizada para PS2 de la pistola que tan buena críticas recibió el año pasado en PSOne. Y todo lo bueno que tenía se mantiene intacto: pedal, martilleo de la zona superior sin necesidad de adaptador a la red, botones en excelente colocación... Incluso viene con un adaptador G-Con, con lo que podremos jugar a cualquier juego, tanto de Namco como de otras compañías, y poder así aprovechar la multitud de extras que incorpora, como puede ser el disparo y la recarga automática.

Pero la cosa no se queda ahí, ya que a todo esto hay que sumar el empleo de unos materiales de excelente calidad y de un diseño muy atractivo, además de un peso ajustado que evitará el cansancio de nuestros brazos. Sin embargo, también hemos detectado algún defectillo que podía haber sido corregido. A pesar de contar con el adaptador G-Con, a la hora de apuntar no es tan precisa como la nueva pistola de Namco, además de presentar algún problemilla de calibración en juegos de esa misma compañía, como *Time Crisis 2*, aunque nada demasiado importante. Tampoco hubiese estado mal la inclusión de una cruceta en algún lado de la carcasa (como en la G-Con 2), en vistas al lanzamiento de títulos en los que podremos movernos con cierta libertad, como en *Resident Evil: Gun Survivor 2.*

Aún así, se trata de una estupenda pistola a un precio muy atractivo que además podrás usar con tu vieja PSOne al prescindir del conector USB. Una compra del todo recomendable.



Fox Pro2 Flight Stick

¡Ponga un caza en su vida!

- Compatib.: **PS2/PSOne**
- Precio: **46,70 €**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **91 632 50 10**
- Tipo: **Joystick**
- Valoración: 

El género de los simuladores aéreos está viviendo en estos momentos un nuevo auge en PS2, aunque los joysticks especializados no abundan precisamente. Consciente de ello, Thrustmaster ha decido lanzar al mercado este Fox 2 Pro, que no sólo llena este vacío, sino que además lo hace con calidad.

Jugar a títulos como *Top Gun* o *Ace Combat 4* con un mando como éste, hace que la experiencia gane en intensidad hasta límites insospechados, ya que cada maniobra transmite unas sensaciones de las que no es capaz el pad tradicional.

Es un joystick grande, muy cómodo y tiene un alucinante diseño, parecido al de los mandos de los cazas de verdad. A la altura del pulgar y el índice quedan los botones de disparo (analógicos), junto al típico botón de "seta", que hacen que usar la ametralladora o el lanzar un misil sea toda una experiencia. Algo muy importante en este tipo de periféricos es la movilidad del stick, que en este caso ofrece un recorrido suave y giros tanto longitudinales como transversales.

Su excelente robustez nos permitirá soportar las potentísimas vibraciones, cuya intensidad es regulable, que se producen en la base mientras hacemos un espectacular looping. Incluso lleva un deslizador en la base que hace las veces de mando de gases (el control que sirve para graduar la velocidad), aunque si lo hubiesen incluido por separado sería ya la repera (por pedir que no quede).

También tendremos a nuestro alcance una serie de botones para todo tipo de funciones imaginables, que además son configurables gracias a una serie de modos prefijados. Lo único reprochable es que no dispone de ventosas en la base para amarrarlo más firmemente y que, por problemas inherentes a su diseño, puede quedarse algo limitado para el resto de los géneros.

Por lo demás, materiales de calidad marca de la casa, compatibilidad total con ambas consolas y un precio ajustado que lo convierten en un excelente periférico.

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Arcades

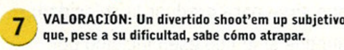
LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TIME CRISIS O.T.
→ 2.- TEKKEN 3
→ 3.- MEDAL OF HONOR UND.

007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Inte. **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.



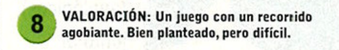
7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Alien Resurrección

Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.



8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Beatmania European Edition

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.
↓ Puede que a no todo el mundo le "mole" ejercer de DJ.

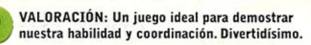
9 **VALORACIÓN:** Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special (S. Valor)

Compañía: Konami **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.



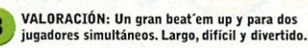
9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Jedi Power Battles (Plat.)

Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.



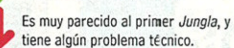
8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

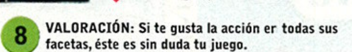
Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.





8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

MOH Underground (Platinum)

Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.
↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

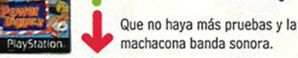
8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Power Diggerz

Compañía: Virgin **Precio:** 36,05 € (5.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un divertidísimo simulador de excavadora con un control genial.
↓ Que no haya más pruebas y la machacona banda sonora.



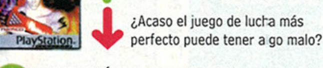
8 **VALORACIÓN:** Nunca pensamos que manejar una excavadora fuera tan divertido. Original a tope.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?



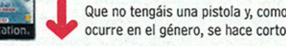
10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.
↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.



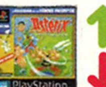
9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Inteligencia

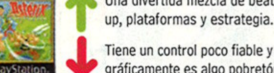
LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- RED ALERT
→ 2.- BUST-A-MOVE 4
→ 3.- MANAGER DE LIGA 2002

Astérix: Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.



7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.
↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

¿Quiere ser millonario? (50 X 15)

Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Es clavadito al concurso de la tele. Los modos Multijugador.
↓ Tiene un desarrollo lento y sus gráficos son demasiado simples.

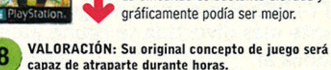
6 **VALORACIÓN:** El programa de la tele ahora en tu PSOne. Si te gusta el concurso, te encantará.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.



8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- PRO EVOLUTION S
→ 2.- FIFA 2002
→ 3.- TONY HAWK'S 3

All Star Tennis 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximun Remix
Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.

ESPN Int. Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

Knockout Kings 2001
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Mat Hoffman´s Pro BMX
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.

8 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.
↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.
↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 **VALORACIÓN:** Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

Tony Hawk's 3
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.
↓ No supera a la segunda parte, que puedes encontrar en Platinum.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- METAL GEAR
→ 2.- FINAL FANTASY IX
→ 3.- SYPHON FILTER 3

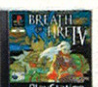
Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

Breath of Fire IV
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.
↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

7 **VALORACIÓN:** Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés, pero que no supera a ningún *FF*.

Digimon World
Compañía: Bandai **Precio:** 51,03 € (8.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

Dino Crisis 2 (Precio Especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

Drácula Resurrección (Plat.)
Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.
↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Egipto II
Compañía: Cryo **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +3 años



↑ Una aventura gráfica con puzzles lógicos y un atractivo argumento.
↓ Las transiciones entre pantallas son muy lentas y ralentizan la acción.

6 **VALORACIÓN:** Una interesante y barata opción para los seguidores más pacientes del género.

Fear Effect 2 Retro Helix
Compañía: Eidos **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Final Fantasy VI
Compañía: Sony **Precio:** 15,99 € (2.661 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Es una *Final Fantasy* e incluye una demo de Final Fantasy X.
↓ Es un juego antiguo y los gráficos son muy pobres. Está en inglés.

7 **VALORACIÓN:** Si eres un fan de la saga deberías tenerlo. Es feote, pero su argumento engancha.

Final Fantasy IX (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único tienes que tenerlo, y más a este precio.

Harry Potter y la piedra filosofal
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.
↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Koudelka
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,01 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años

↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN:** Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Medievil 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Parasite Eve 2 (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Gran calidad gráfica y original respecto a los juegos tipo *Resident*.
↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.

9 **VALORACIÓN:** Los amantes de las aventuras de acción tienen un título innovador a buen precio.

Resident Evil 3 (Precio Especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Silent Hill (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman 2 Enter Electro
Compañía: Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

8 VALORACIÓN: Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

Syphon Filter 3
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 VALORACIÓN: El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

The Legend of Dragoon
Compañía: Sony **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)
Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

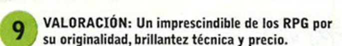
9 VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Vagrant Story (Platinum)
Compañía: Capcom **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.

↓ Nos gustaría saber por qué este pedazo de juego está en inglés.



9 VALORACIÓN: Un imprescindible de los RPG por su originalidad, brillantez técnica y precio.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- CRASH B. 3
- → 2.- SPYRO 3
- → 3.- APE ESCAPE

Ape Escape (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.

↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

10 VALORACIÓN: Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

Atlantis: El Imperio Perdido
Compañía: Disney Int. **Precio:** 26,98 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.

↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.

8 VALORACIÓN: Una aventura basada en la última película de Disney para un público más amplio.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

El Emperador y sus locuras (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.

↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con menos calidad gráfica.

7 VALORACIÓN: Aunque tiene el encanto de la película, sólo es recomendable para los peques.

Megaman X6
Compañía: Capcom **Precio:** 24,99 € (4.158 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Acción y plataformas de las de toda la vida. Divertido y colorista.

↓ No trae ninguna novedad destacada con respecto a los anteriores.

7 VALORACIÓN: Un divertido arcade que recupera la esencia de los clásicos sin aportar nada nuevo.

Monstruos S.A.
Compañía: Sony **Precio:** 39,99 € (6.654 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un plataformas aventurero tan simpático como la película.

↓ El sistema de juego puede hacerse repetitivo. Es bastante fácil.

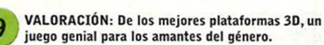
7 VALORACIÓN: Un título simpático y original que enganchara a los más pequeños.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.

↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...



9 VALORACIÓN: De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 2
- → 2.- COLIN MCRAE 2
- → 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw
Compañía: Psygnosis **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

7 VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2 (Platinum)
Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

F1 Championship 2000 (Plat.)
Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.

↓ Tendrían que sacar la actualización también en Platinum.

9 VALORACIÓN: Un simulador de F1 muy bueno, aunque la actualización es más completa.

Gran Turismo 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Moto Racer World Tour (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.

↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.

9 VALORACIÓN: El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)
Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

9 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Road Rash Jailbreak (Pre. Esp.)
Compañía: EA Games **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años

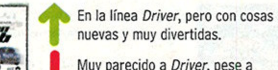


↑ Un divertido arcade de motos donde vale todo con tal de ganar.

↓ Gráficamente es un poco pobre, y se echa en falta más variedad.

7 VALORACIÓN: Si te gustan las carreras de motos con tráfico, te lo pasarás muy bien por muy poco.

The Italian Job
Compañía: SCI **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años



↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.

↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.

9 VALORACIÓN: Si ya has jugado a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.

Toca World Touring Cars (Plat.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Vanishing Point
Compañía: Acclaim **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego,

↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 VALORACIÓN: Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- METAL GEAR 2
→ 2.- RE CODE: VERONICA
→ 3.- DEVIL MAY CRY

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames Precio: 62,99 € (10.401 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...
↓ Pocas novedades con respecto a la versión PSOne.

8 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.

Atlantis III
Compañía: Cryo Precio: 62,99 € (10.401 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y sesuda, de atractivos gráficos.
↓ Tiene una elevada dificultad y un ritmo lento.

6 **VALORACIÓN:** Una gran opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.

Batman Vengeance
Compañía: Ubi Soft Precio: 42,04 € (6.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.
↓ Las cámaras y la oscuridad nos pueden llegar a despistar.

8 **VALORACIÓN:** Aventura sólida, con una atractiva mezcla de géneros. Ideal para fans del héroe.

Dark Cloud
Compañía: Sony Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Devil May Cry
Compañía: Capcom Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ La trama, el sistema de combate, los gráficos, el control, el sonido...
↓ Se hace corto y la versión PAL "luce" las dichosas bandas negras.

9 **VALORACIÓN:** Emocionará a los amantes de las aventuras de acción por su calidad, aunque es corto.

Drakan
Compañía: Sony Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.
↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Ecco The Dolphin
Compañía: Sega Precio: 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...
↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN:** Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

Extermination
Compañía: Sony Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.
↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN:** Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

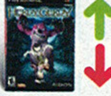
Head Hunter
Compañía: Sega Precio: 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.
↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

7 **VALORACIÓN:** Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Herdy Gerdy
Compañía: Eidos Precio: 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.
↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.

ICO
Compañía: Sony Precio: 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...
↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN:** *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

La Fuga de Monkey Island
Compañía: LucasArts Precio: 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne
Compañía: Take 2 Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.





↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".
↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

Metal Gear Solid 2
Compañía: Konami Precio: 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!
↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN:** Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Resident Evil Code: Veronica X
Compañía: Capcom Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

Silent Hill 2
Compañía: Konami Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.
↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.



Soul Reaver 2
Compañía: Eidos Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.
↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- JAK & DAXTER
→ 2.- GIFT
→ 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

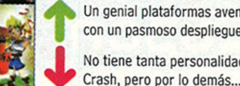
8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Evil Twin
Compañía: Ubi Soft Precio: 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.

↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.
↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.

Jak & Daxter
Compañía: Sony Precio: 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Gift
Compañía: Cryo Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Monstruos S.A.
Compañía: Cryo Precio: 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Un simpático y original plataformas basado en la película.
↓ El sistema de juego termina cansando, y es demasiado fácil.

7 **VALORACIÓN:** Si eres un experto en esto de los plataformas, lo encontrarás demasiado fácil.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft Precio: 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.



Shoot'em up

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- UNREAL TOUR.
- → 2.- 007 AGENTE EN FUEGO
- → 3.- HALF-LIFE

007 Agente en Fuego Cruzado
Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life.*

8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

Ace Combat 4
Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.
↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Dropship
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.
↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.

Half-Life
Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

No One Lives Forever
Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original. Y con mucho humor.
↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.

Red Faction
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Rez
Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.
↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.

Star Wars Starfighter
Compañía: EA **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 **VALORACIÓN:** Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Thunderhawk: Operation Phoenix
Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.
↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 2.- STATE OF EMERGENC
- → 3.- DEAD OR ALIVE 2

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con encanto, bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2.*

Dead or Alive 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT.*

8 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3
Compañía: Koei **Precio:** Sin confirmar
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.
↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

State of Emergency
Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".
↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Eve of Extinction
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.
↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.



Tekken T. T. (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

WWF Smackdown!
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ El sistema de fintas y esquivas y sus muchos modos de juego.
↓ Su estilo de lucha es básico. Y si no te gustan este tipo de juegos...

7 **VALORACIÓN:** A pesar de su simpleza, esconde combates emocionantes y no pocas opciones.

VARIOS

MultiTap Playtogether
Distr.: Aplisoft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)



Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

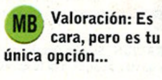
E **Valoración:** Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2
Distr.: Sony **Precio:** 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración:** Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2
Distr.: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)



La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

MB **Valoración:** Es cara, pero es tu única opción...

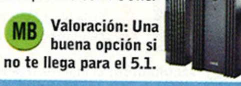
G-Con 2
Distr.: Sony **Precio:** 33 € (5.490 ptas.)



La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.

Sound Station
Distr.: Nostromo **Precio:** 119,60 € (19.900 ptas.)



Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.

MB **Valoración:** Una buena opción si no te llega para el 5.1.

Console Case PS2
Distr.: Sony **Precio:** 26,99 € (4.990 ptas.)



Un maletín de excelente calidad y repleto de compartimentos.

MB **Valoración:** Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony
Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.**

DVD Surfer
Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)



Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.**

DVD Thrustmaster
Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.**

DVD Remote 3DZ
Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración: Buen precio y buena calidad.**

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades Multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi
Compañía: Acclaim **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido. Y a muy buen precio.

Extreme G-3
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 **VALORACIÓN:** Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

Formula One 2001 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y su gran precio.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le colocan entre los mejores.

Gran Turismo 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
Compañía: Infogrames **Precio:** 54,03 € (8.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.

Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 **VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Twisted Metal Black
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a los otros pilotos tiene su gracias.
↓ Jugando solo pierde bastante y te tiene que gustar el género.

6 **VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

Star Wars: Racer Revenge
Compañía: LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.



Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 **VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

VOLANTES

McLaren Force Feedback
Distr.: Acclaim Precio: 96,10 € (15.990 ptas.)

Poca calidad de materiales, pero con muchas opciones.

B **Valoración: No pasa de correcto, por calidad y respuesta.**

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)

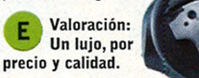
Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB **Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.**

Ferrari Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)



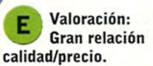
Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.



E **Valoración: Un lujo, por precio y calidad.**

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.



E **Valoración: Gran relación calidad/precio.**

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- TONY HAWK'S 3
- → 3.- NBA LIVE 2002

Airblade
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.
↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.
↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.
↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.
↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

Knockout Kings 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.
↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.
↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.
↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

NHL 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Configuraciones casi infinitas, gráficos y jugabilidad excelentes.
↓ Que no te guste el hockey sobre hielo y jugar deprisa.

8 **VALORACIÓN:** Por opciones de juego y gráficos, es el mejor juego de hockey que hay en PS2.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.
↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Ready to Rumble Round 2
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Rugby
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Muy jugable y con equipos reales. Si te gusta el rugby, es tu juego.
↓ Podría ser algo más espectacular. Su precio...

6 **VALORACIÓN:** Lleva el sello de calidad de EA Sports, lo que garantiza jugabilidad y realismo.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Sus enormes escenarios y la banda sonora, tan cañera como siempre.
↓ El sistema de juego, estilo *Tony Hawk's*, no encaja con el snow.

6 **VALORACIÓN:** Una buena idea que no se ha visto correspondida por una buena ejecución.

SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.
↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tony Hawk's 3
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.
↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

9 **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MAXIMO
- → 2.- TIME CRISIS 2
- → 3- BALDUR'S GATE: D.A.

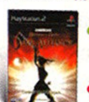
Age of Empires II
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.
↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

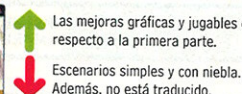
Maximo
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Es un *Ghost 'n Goblins* actualizado. La buena conversión PAL.
↓ Su look "cartoon" se aleja del realismo de moda. Si no te gusta...

9 **VALORACIÓN:** *Maximo* recupera el espíritu de los arcades clásicos poniéndolos al día estupendamente.

Kessen 2
Compañía: Koei **Precio:** No Confirmado
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Las mejoras gráficas y jugables con respecto a la primera parte.
↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 **VALORACIÓN:** Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Resident Evil Gun Survivor 2
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Intenta ser un arcade diferente y, además, es un *Resident Evil*.
↓ El control es bastante incómodo y los gráficos no están a la altura.

6 **VALORACIÓN:** Si el género te atrae y eres fan de la saga *RE*, te puedes entretener bastante.

Ring of Red
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Silent Scope 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.
↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Super Bust A Move
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



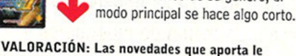
↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.



9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

□ PlayStation 2 □ Electronic Arts □ Aventura / Acción

¿De verdad crees que tienes alma de pirata, grumete?

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

En menos de un mes todos estaremos surcando los siete mares, con un parche en el ojo y una pata de palo, aunque eso sí, al timón de nuestra PS2.





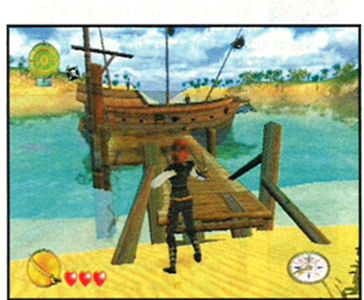
A nosotros no nos molan nada los piratas de hoy en día, esos que copian juegos y CDs y luego los venden, haciendo tanto daño a todos los sectores en que extienden sus tentáculos. No tienen nada que ver con los piratas de antes, que esos sí que nos gustan, aquellos corsarios que se hacían a la mar en busca de aventuras, y que, con suerte, acababan haciéndose con un tesoro que luego escondían bajo tierra en alguna de esas islas desiertas del Pacífico o del Caribe.

Estos son los piratas que protagonizan el título que los chicos de Westwood nos están preparando y que ya está a punto de levar anclas en PS2. Será una leyenda de piratas en forma de aventura, en la que exploraremos montones de islas buscando tesoros, resolviendo sencillos puzzles y, ante todo, repartiendo mamporros, ya que la acción en forma de mandobles y sablazos tendrá un claro protagonismo.

Como en toda aventura que se precie, *Pirates* contará con un argumento bastante interesante. La bella y joven Katerina DeLeon, nuestra protagonista, verá cómo el siniestro Capitán Hawke asesina a su padre, el pirata Marcus DeLeon, que con sus últimas bocanadas de aire, le revelará que su madre fue en realidad la legendaria pirata Mara Rousseau. Ante estas revelaciones tan de culebrón, Katerina tomará la decisión de plantarse un uniforme de pirata y salir en busca de venganza y para saber más sobre el pasado de su madre. La aventura estará servida.

El juego nos ofrecerá amplios entornos gráficos en 3D sobre los que Katerina tendrá una gran libertad de actuación, gracias a la versatilidad de acciones con que contará, las cuales estarán muy bien animadas y para las que se han utilizado técnicas de "motion capture". Técnicamente, estaremos ante un juego cuidado en el que alcanzarán un nivel brillante las muchas, muchísimas batallas navales en las que participaremos para ir conquistando nuevas islas y fortalezas. Los efectos del agua en movimiento sobre la que se reflejarán todos los elementos de los barcos serán de lo mejorcito que hayamos podido ver. Así que id preparando la pata de palo...

LA CLAVE Una entretenida aventura con exploración, puzzles y mucha acción, con el exotismo de las historias de piratas. **PRIMERA IMPRESIÓN** 



En cualquier momento podremos ponernos al timón del navío pirata para explorar nuevas islas.



No faltarán enfrentamientos a durísimos bichejos como este "peaso" buey de mar (o lo que sea...)



Los combates serán constantes y muy "arcades", o sea, que será muy fácil enlazar los mamporros.

□ PlayStation 2 □ Ubi Soft □ RPG

El rol que vino de Dreamcast

GRANDIA 2

***Grandia* es un nombre respetado por todos los buenos aficionados a los juego de rol. Ahora la segunda entrega de esta serie llega a PS2.**

La historia se repite: el primer *Grandia* saltó de Saturn a PSOne, y ahora Game Arts traslada la segunda entrega de su saga de Dreamcast a PS2. Ahora vamos a disfrutar de una conseguida historia, protagonistas muy carismáticos y un desarrollo que mezclará exploración por amplios escenarios 3D, con un sofisticado sistema de combate. Los encuentros con los enemigos no serán aleatorios, ya que los veremos deambular por los escenarios y podremos evitarlos. Los combates por turnos destacarán por su dinamismo, siendo la coordinación entre nuestros personajes y la posibilidad de cortar los ataques enemigos los elementos que nos llevarán a la victoria. Eso sí, sus aspectos técnicos no han variado nada con respecto a la versión Dreamcast y está un poco desfasado para lo que se lleva en PS2. Por lo demás, promete ser una excelente manera de empezar una primavera llena de rol.



Éste es el momento en el que los protas, Ryudo y Elena, se conocen. ¿Será amor a primera vista?





Los combates serán por turnos, y el momento en que cada personaje ataca lo marca su velocidad. Entre el comienzo y la ejecución de un ataque enemigo, tendremos la posibilidad de cortarlo.

LA CLAVE Un gran juego de rol, pero que se puede encontrar con el problema de unos gráficos un poco "antiguos". **PRIMERA IMPRESIÓN**



PlayStation 2 · EA Big · Velocidad

El motocross, al estilo SSX

FREEK STYLE

EA Big ha colgado temporalmente las tablas de snow de *SSX* para centrarse por primera vez en el mundo del motocross, pero como siempre a su manera...

El motocross, en los juegos, siempre se ha caracterizado por buscar un equilibrio entre la velocidad y la ejecución de piruetas, pero sin decantarse por ninguno de los dos aspectos de manera clara. A este respecto, EA Big ha tenido las ideas muy claras, y en lugar de elegir una sola de las dos vertientes, está potenciando las dos para que *Freek Style* sea una idea muy original dentro del género.

Para que os hagáis una idea de por dónde van a ir los tiros, *Freek Style* va a utilizar una versión retocada del motor gráfico de *SSX*, capaz de gestionar un "montonazo" de polígonos y eliminar el "popping" y la niebla, que ha sido ajustado para que la velocidad de juego sea aún mayor que en su aclamado juego de snow. A este gran punto de partida le han añadido un buen puñado de circuitos repletos de gigantescos saltos, baches, obstáculos, rampas, y un sistema de piruetas aún más asequible y espectacular que el de *SSX*, que se basará en la pulsación y combinación de los botones R y L.

Aparte, *Freek Style* apostará por un aspecto visual impactante, en el que los circuitos, repletos de árboles, efectos visuales (como fuego) y otros detalles, serán los reyes de la pantalla. Tampoco apuntan malas maneras los modos de juego, donde también habrá sorpresas más allá del campeonato.

En fin, *Freek Style* tiene ingredientes más que suficientes para convertirse en una idea original y diferente.



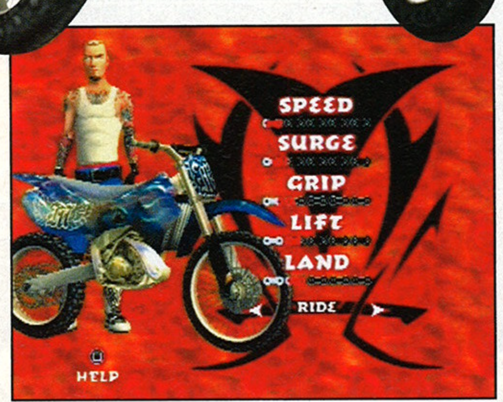
Freek Style hará especial hincapié tanto en el concepto de carrera pura y dura como en la ejecución e importancia de las piruetas, que son uno de los aspectos más espectaculares del juego.





LA CLAVE A primera vista guarda bastantes parecidos con *SSX*, aunque es más rápido, vistoso y competitivo. Veremos como queda al final... **PRIMERA IMPRESIÓN**

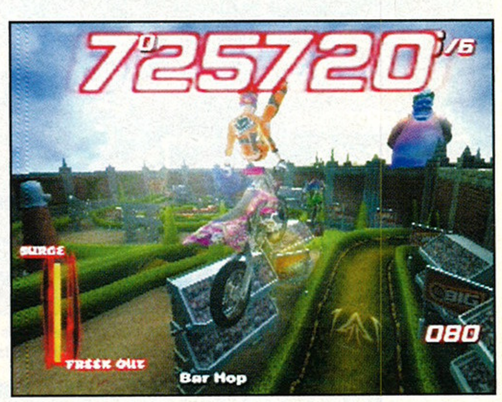




Los pilotos, siguiendo la marca de la casa EA Big, serán unos tipos un tanto chuleras con un aspecto ligeramente... "macarrónico".



En todas las carreras competiremos contra otros 6 motoristas, que por ahora hacen gala de una I.A. bastante acertada.



La luz, el fuego y otros efectos visuales estarán muy por encima de lo visto en otras creaciones de EA Big, como *SSX*.

PlayStation 2 | Infogrames | Velocidad

Por encima del límite de velocidad

TEST DRIVE OVERDRIVE

Ganar una carrera es mucho más difícil cuando circulas en dirección contraria y te persigue la poli.

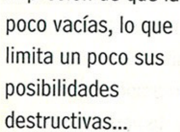
La velocidad urbana está de moda en PS2, como demuestran títulos de la talla de *Burnout* y *GTA III*. Ahora, la clásica saga *Test Drive* nos ofrece una nueva incursión en este subgénero. *TD Overdrive* propone carreras ilegales en San Francisco, Mónaco, Londres y Tokio, al volante de una veintena de modelos reales y con un desarrollo de lo más arcade: control sencillo, física poco realista y mucha velocidad.

Opciones no van a faltar, destacando el modo Historia, el de dos jugadores a pantalla partida, e incluso uno que nos permite limpiar la ciudad de corredores ilegales al volante de un coche de policía. Ah, y todo ello al ritmo que marcan los temas de Fat Boy Slim y Linkin Park, entre otros. Eso sí, en un primer contacto nos ha dado la impresión de que las ciudades están un poco vacías, lo que limita un poco sus posibilidades destructivas...



La física del juego "ayuda" un poquito a los coches en los saltos. Todo sea por el espectáculo.







Nuestros coches soportarán estoicamente todas las colisiones. Serán recolocados como por arte de magia en la carretera después de los peores impactos, y la carrocería no sufrirá ni un rasguño.

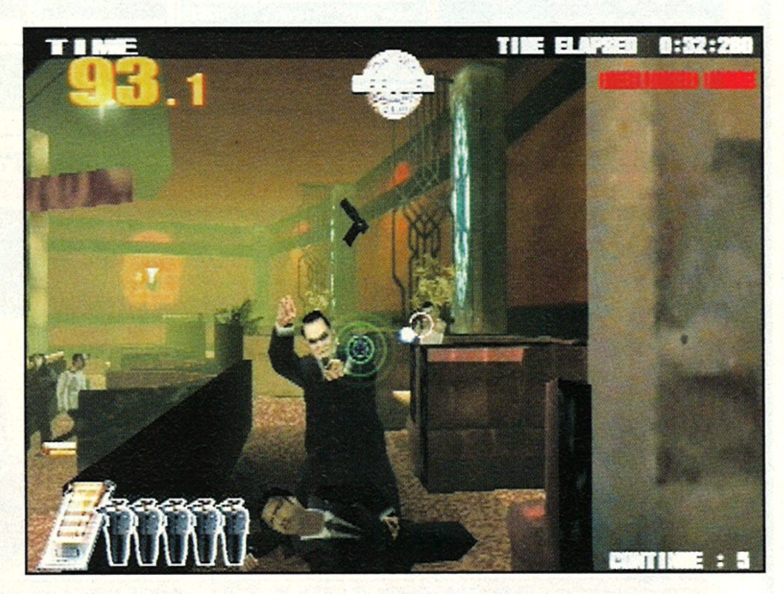
LA CLAVE Las arriesgadas carreras en ciudades reales prometen, pero tendrán que incluir más acción para aprovechar su planteamiento. **PRIMERA IMPRESIÓN** **B**

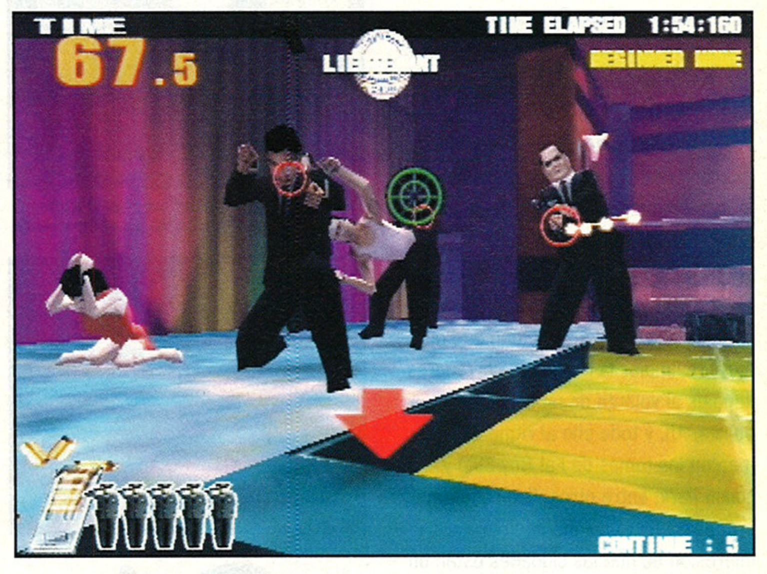
PlayStation 2 | Konami | Arcade

Quietos o... ¡¡¡me muevo yo!!!

POLICE 24/7

Si te gustan los arcades de pistola, y las experiencias de juego novedosas, Konami tiene preparada una sorpresa que seguro no te dejará indiferente...





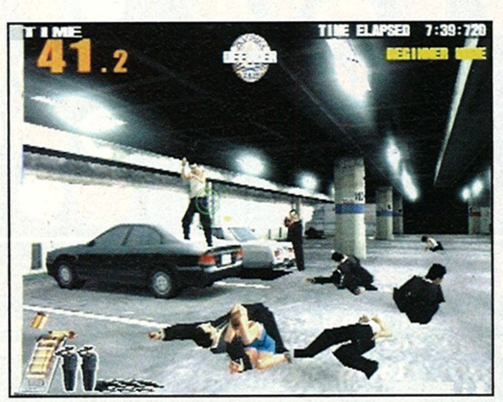
Ni Namco ni Sega, las expertas en arcades de pistola, han sido capaces de incorporar la detección de movimientos a sus títulos más conocidos, como *Time Crisis* o *House Of The Dead.* La primera en hacerlo ha sido Konami, primero en la máquina recreativa *Police 24/7* y ahora en la correspondiente conversión para PS2, en la que encarnamos a un policía principiante que debe enfrentarse a una banda organizada de mafiosos que ha extendido sus tentáculos por una ciudad americana cualquiera.

Lo que hará diferente a *Police 24/7* de otros juegos de pistola será que para disfrutarlo en su estado más puro necesitaremos una Webcam USB (o cámara de videoconferencia), la cual depositaremos sobre la tele para que capte nuestros movimientos y de esta forma, si nos echamos a un lado mientras jugamos, la perspectiva cambiará para, por ejemplo, escondernos tras una pared para recargar el arma o agacharnos para esquivar un disparo. Así, en la práctica, jugar con una pistola y la mencionada cámara, se transforma en una experiencia diferente y muy divertida, que va más allá de los clásicos juegos estáticos, al tener que movernos de manera constante para evitar disparos, parapetarnos, recargar...

Si no disponemos ni de pistola ni de Webcam, algo que se puede remediar en este último caso por unos 35 Euros, será posible jugar con ratón y con el Dual Shock, utilizando ambos sticks, aunque por supuesto no llegará a ser tan intenso como jugando con los periféricos citados.

Gráficamente será idéntico que la Coin Op, y como casi todas las conversiones, tendrá modos de juego nuevos. El mes que viene, más.

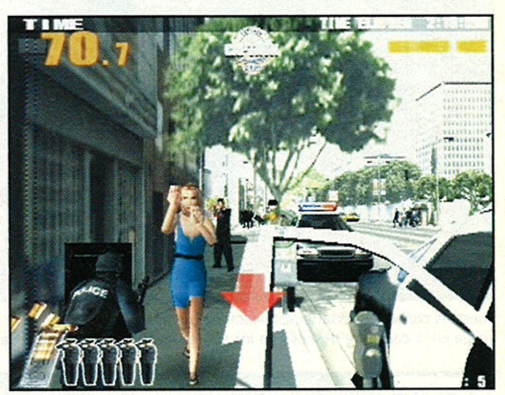
LA CLAVE Si te van los arcades de pistola verás en este título una idea muy atractiva y original, al incorporar la detección de movimiento.  PRIMERA IMPRESIÓN  MB



Si no utilizamos la Webcam y jugamos con el Dual Shock 2, con uno de los sticks controlamos el movimiento del punto de mira...



... y con el otro, el "movimiento" del policía, dentro de unos márgenes prefijados, es decir, no podremos hacer ciertas cosas.



Nuestra persecución contra el crimen nos llevará a protagonizar tiroteos en todo tipo de lugares y situaciones, como en un coche.

PlayStation 2 | Ubi Soft | Action RPG

THE LEGEND OF ALON D'AR

The Legend of Alon D'ar será un Action RPG que se desarrollará en ese tan típico mundo medieval fantástico, lleno de caballeros armados hasta los dientes y magos capaces de realizar toda clase de sortilegios mágicos y con montones de monstruos pendencieros que no tienen otra cosa que hacer que molestar al personal. Asumiremos el papel de Jarik, un joven que verá destruido su pueblo por unas fuerzas malignas, lo que le llevará a emprender su aventura en la que deberá enfrentarse a montones de enemigos y, como en todo RPG que se precie, conseguirá tesoros y armas, al tiempo que incrementa sus habilidades. Para ser sinceros, nuestra primera impresión no es muy favorable, pues la calidad técnica parece bastante flojita... Veremos el mes que viene.



Numerosas escenas nos ilustrarán sobre el desarrollo de la historia.



Al ser un Action RPG lo combates no serán por turnos, sino en tiempo real.

LA CLAVE Un juego de rol al uso, con armas, magia y enemigos, pero técnicamente, no parece que vaya a ofrecer mucho... **PRIMERA IMPRESIÓN**



PlayStation 2 | Ubi Soft | Velocidad

PRO RALLY 2002



Sobre el papel, *Pro Rally 2002* propone una simulación rigurosa: competiciones con coches reales, la posibilidad de variar la mecánica de los vehículos, gran variedad de modos de juego... Pero parece que ni la calidad técnica ni la jugabilidad estarán a la altura del planteamiento. A ver si en la versión final los coches transmiten mayor sensación de peso y no patinan como si estuvieran sobre hielo...

LA CLAVE Rallies que no destacan ni por su calidad gráfica ni por su física realista. Tendrá que mejorar si quiere dar guerra en su género. **PRIMERA IMPRESIÓN**



□ PlayStation 2 □ Ubi Soft □ Estrategia

El nuevo orden oficial

CONFLICT ZONE

La mejor manera de salir indemne de un enfrentamiento armado es dirigir a las tropas desde lejos, justo lo que propone *Conflict Zone*.

Con títulos como *Commandos 2, Age of Empire 2* o la saga *Kessen*, PlayStation 2 se va haciendo poco a poco con un interesante catálogo de juegos de estrategia, al que en breve se unirá *Conflict Zone*. En este nuevo título podremos elegir entre dos bandos enfrentados en un conflicto bélico de escala internacional, y afrontar innumerables misiones administrando recursos, construyendo unidades y combatiendo en tiempo real. Todo ello con unos gráficos en 3D que nos permitirán mover la cámara con total libertad para comprobar el gran nivel de detalle de las unidades. El toque original lo pondrá la posibilidad de enviar periodistas al conflicto para poner a la opinión pública a nuestro favor y conseguir así más recursos.

Hasta aquí todo bien, pero la gran duda es si *Conflict Zone* sabrá adaptar el control de la acción al pad de PS2. Y es que en la beta que hemos probado se hace más complejo manejar la gran cantidad de opciones disponibles que planear una estrategia. Eso sí, si te tomas tu tiempo y aprendes a dominarlo, la adicción promete llegar a cotas muy altas. Ya veremos.



Manejar nuestras unidades a vista de pájaro es menos espectacular, pero más funcional.



Los helicópteros de equipamiento nos traerán los materiales para construir edificaciones.



Como podéis ver, en todo momento aparecerá en pantalla un indicador con las diferentes funciones de los botones del pad. Y, a pesar de todo, aprender a manejar todas las opciones requiere esfuerzo.

LA CLAVE Estrategia en tiempo real con muchas posibilidades, pero si no se depura el control será apto sólo para los fans del género. **PRIMERA IMPRESIÓN**  B

□ PlayStation 2 □ 3DO □ Arcade

SHIFTERS



Heredero de *Warriors of Might and Magic*, *Shifters* supondrá una evolución de su sistema de juego, y será un beat'em up en el que realizaremos con la misma facilidad ataques físicos o mágicos. La novedad será que nuestro protagonista podrá transformarse en diferentes criaturas (zombi, bestia...) y gracias a estas distintas apariencias dispondrá de nuevas habilidades.

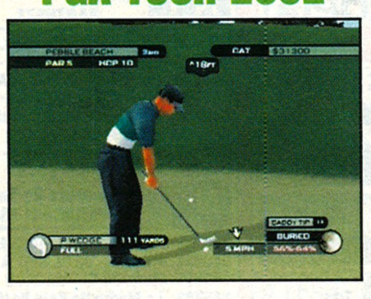


A medida que evolucione, nuestro personaje se podrá transformar en otras criaturas.

LA CLAVE Un original beat'em up que puede enganchar a los amantes del género, aunque su planteamiento gráfico flojee. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

□ PlayStation 2 □ EA Sports □ Deportivo

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

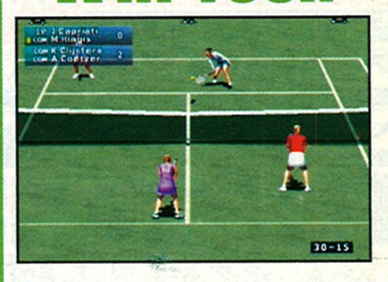


EA nos traerá una vez más a Tiger Woods acompañado por los mejores golfistas del mundo y compitiendo en pistas reales de la PGA. Gráficamente será impecable, pero lo más conseguido será su jugabilidad, que aunará precisión y sencillez. Y, como siempre, sus opciones.

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:** MB

□ PlayStation 2 □ Konami □ Deportivo

PRO TENNIS WTA TOUR



Konami será la primera compañía en presentarnos un juego de tenis en PS2. Poseerá un buen número de tenistas (sólo mujeres y reales), además de un modo para cuatro jugadores. Lo que menos nos ha gustado de momento es el ritmo de juego y el control. Veremos.

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:** R



™

Un héroe con un pasado misterioso.

Una joven que posee la llave para dominar el mundo.

Un hombre perverso que no se detendrá ante nada para liberar un poder ilimitado.

Prepárate para experimentar un RPG sin comparación.

Bienvenido al mundo de Shadow Hearts™, dónde la mezcla del combate por turnos con los elementos de RPG japonés alcanza la perfección.

Una inquietante y profunda historia que absorberá tu alma

www.Virgin.es

PlayStation 2



MIDWAY

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



□ PlayStation 2 □ Infogrames □ Plataformas

Plataformas a toda velocidad

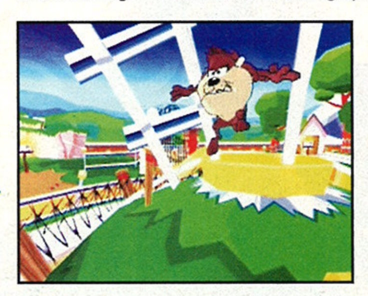
TAZ: WANTED

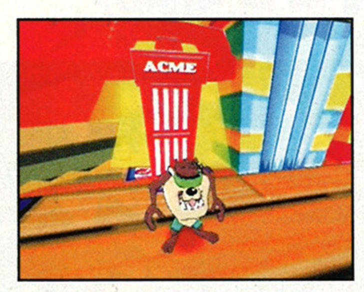
PS2 recrea de nuevo el universo de los Looney Tunes, aunque esta vez a la velocidad de Taz.

La técnica gráfica "cel-shading" es cada vez más popular entre los equipos de desarrollo, y la verdad es que se adapta como anillo al dedo a juegos estilo "cartoon" como este *Taz: Wanted*. La estrella de la Warner protagonizará un nuevo plataformas 3D de gráficos sencillos y coloristas, como los de los dibujos animados en los que se inspira, y basará su atractivo en el carisma y habilidades del protagonista. Taz deberá explorar diversos mundos recogiendo ítems, utilizando habilidades diferentes en cada nivel y buscando interruptores que le permitan acceder a nuevas zonas. Un desarrollo clásico y sencillo, pero que gustará al público más joven, con el añadido de que Taz puede girar como un torbellino, un detalle que imprimirá cierta velocidad al juego.

Si se resuelven algunos problemas técnicos, como la cámara, que es algo remolona a la hora de situarse detrás del personaje, podemos estar hablando de uno de los plataformas más prometedores de PS2 en los próximos meses.

Los gestos y animaciones de Taz serán uno de los puntos fuertes del juego. En la parte negativa estará la Inteligencia Artificial de los enemigos, más simples que el mecanismo de un chupete.

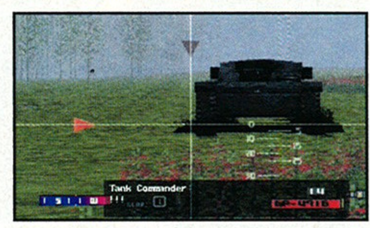




LA CLAVE Un plataformas 3D de mecánica sencilla que contará con el carisma de Taz y su estilo gráfico como principales bazas. PRIMERA IMPRESIÓN B

□ PlayStation □ Virgin □ Simulador

PANZER FRONT BIS



El juego nos permite elegir carros de combate soviéticos, alemanes y estadounidenses.



Pilotar un tanque tiene sus pros (como aplastar cualquier obstáculo del camino) y sus contras (las maniobras no se ejecutan a la velocidad del rayo, precisamente). Eso es lo que pretende recrear este juego ambientado en la 2ª Guerra Mundial, añadiendo además opciones tácticas, pero parece que su floja realización técnica puede dejarlo todo en agua de borrajas.

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:**  R

□ PlayStation □ Ubi Soft □ Deportivo

X-BLAZE IN-LINE SKATER



Existen tres clases de acrobacias diferentes según el tipo de rampa que acometamos.



Crave, los mismos desarrolladores de *Scooter Racing*, nos proponen realizar piruetas sobre patines en un juego, que a primera vista, parece simple tanto en gráficos como en opciones. El sistema de acrobacias es sencillo, pero el control y la dificultad, demasiado alta, deberían ajustarse un poco más...

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:**  R

□ PlayStation □ Ubi Soft □ Deportivo

SCOOTER RACING



¿Es montar en patinete un deporte extremo? Sí, al menos tal y como lo practican la panda de chavales de *Scooter Racing*. A veces tendrás que llegar el primero a la meta, otras correr contra el crono, y siempre realizar las más espectaculares acrobacias.

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:** R

□ PlayStation 2 □ Virgin □ Velocidad

DOWN FORCE



Virgin y Titus nos propondrán quemar el asfalto a los mandos de imaginarios bólidos futuristas, en un juego 100% arcade que busca la diversión directa a base grandes dosis de velocidad y un control sencillo, pero preciso. El espectáculo queda para las aparatosas colisiones. Eso sí, no esperes una gran profundidad de juego.

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:**  R

A la venta en MARZO

- **Alice** (Fox • 24,01 €)
- **Barrabás** (Columbia • 24,01 €)
- **Broadway Danny Rose** (Fox • 24,01 €)
- **Buddy** (Columbia • 24,01 €)
- **Cleopatra E. Especial** (Fox • 33,02 €)
- **Cómo fabricar un monstruo** (Columbia • 24,01 €)
- **Como los viejos tiempos** (Columbia • 24,01 €)
- **Conan el Bárbaro Edición Especial** (Fox • 24,01 €)
- **Conan el Destructor Edición Especial** (Fox • 24,01 €)
- **Cortocicuito 2** (Columbia • 24,01 €)
- **De profesión duro** (Fox • 18 €)
- **Desde que te fuiste** (Manga • 17,99 €)
- **Días de radio** (Fox • 24,01 €)
- **El guerrero americano** (Fox • 18 €)
- **El hada ignorante** (Manga • 23,99 €)
- **El peso del agua** (Manga • 23,99 €)
- **El Planeta de los Simios** (Fox • 27,02 €)
- **Estoy hecho un animal** (Columbia • 24,01 €)
- **Eva al desnudo** (Fox • 24,01 €)
- **Extraño vínculo de sangre** (Columbia • 24,01 €)
- **French Connection Edición Especial** (Fox • 24,01 €)
- **Fuga suicida** (Columbia • 24,01 €)
- **Fucking Amal** (Manga • 23,99 €)
- **Golpe en la pequeña China Edición Especial** (Fox • 24,01 €)
- **Hanky Panky** (Columbia • 24,01 €)
- **Jungla de Cristal Edición Especial** (Fox • 27,01 €)
- **Justicia salvaje** (Columbia • 24,01 €)
- **Kandahar** (Manga Films • 23,99 €)
- **Kimberly** (Columbia • 24,01 €)
- **La aventura del Poseidón** (Fox • 24,01 €)
- **La bicicleta de Pekín** (Manga • 23,99 €)
- **La Jungla II E. Especial** (Fox • 27,01 €)
- **La mandolina del capitán Corelli** (Columbia • 24,01 €)
- **La pareja del año** (Columbia • 24,01 €)
- **La pesadilla** (Manga • 23,99 €)
- **La Rosa Púrpura del Cairo** (Fox • 24,01 €)
- **Los perros de la guerra** (Fox • 18 €)
- **Más que amigos, hermanos** (Columbia • 24,01 €)
- **Nueve reinas** (Manga • 23,99 €)
- **Qué verde era mi valle** (Fox. 24,01 €)
- **Quién es Cletis T.** (Columbia. 24,01 €)
- **Quillis** (Fox. 24,01 €)
- **Reglas de lealtad** (Columbia. 24,01 €)
- **September** (Fox. 24,01 €)
- **Sombras y nieblas** (Fox. 24,01 €)
- **Starman** (Columbia. 24,01 €)
- **Tricicle 20** (Manga Films. 23,99 €)





La nueva versión del clásico

El Planeta de los Simios

Con un presupuesto multimillonario, y una estruendosa campaña de márketing, el remake del clásico "El Planeta de los Simios" se convirtió en una de las películas más esperadas del año pasado, gracias a que finalmente contó con Tim Burton como director. Leo Davidson, un astronauta de la Tierra, llega por accidente a un planeta donde los monos son los amos y los humanos siguen siendo criaturas primitivas sin voz ni voto. Escapar es el objetivo de Leo, aunque un inesperado descubrimiento le lleva a liderar una rebelión en el planeta. Ojo a los extras, que son de lujo.

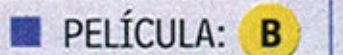
Para fanáticos de las ciencia ficción y seguidores de Burton.

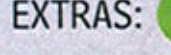
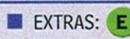
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox.
Precio 27,02 €.
Discos 2.
Idiomas
- Castellano 5.1, DTS Inglés 5.1.

Subtítulos
- En Castellano, Inglés.

Extras
- Comentarios de Tim Burton.
- 16 escenas detrás de las cámaras.
- 14 escenas con detrás de las cámaras opcional.
- Ficha de reparto.
- Escenas extendidas.
- Test de rodaje.
- 8 escenas multiángulo.
- 4 clips de detrás de las cámaras.
- 4 Galerías de fotos.
- Vídeo musical.
- Música promocional.
- Tráilers de cine y TV.
- Pósters...



PELÍCULA: B — EXTRAS: E

20 años del mejor humor del grupo Tricicle

20 Tricicle

El grupo de humoristas Tricicle cumple 20 años y lo celebran con este DVD en el que encontraréis 20 de los mejores sketches de su dilatada carrera, que además presentan de una manera muy original.

Y no, no subáis el volumen del televisor, que Tricicle siempre ha hecho humor sin palabras...

Para los que busquen humor fresco, original y siempre sorprendente.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor Manga Films
Precio 23,99 €
Discos 1
Idiomas
- Sonido estéreo.

Subtítulos
- Castellano, catalán e inglés.

Extras
- Material videográfico Tricicle.
- Entre bambalinas.
- Biografías.
- Making Off del DVD.
- Selección de sketches.

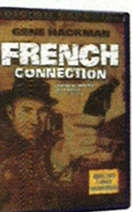
PELÍCULA: MB — EXTRAS: B

Contra el crimen organizado todo está permitido

French Connection

Esta dura película basada en hechos reales y ganadora de 5 Oscars, narra la historia de dos policías que deben desarticular un red de narcotráfico. Contiene una de las escenas de persecución más famosas de la historia del cine.

Para seguidores de los thrillers policíacos.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox
Precio 24,01 €.
Discos 2
Idiomas
- Español 5.1 Inglés 2.1

Subtítulos
- Español e inglés.

Extras
- Selección de escenas.
- Menús animados.
- Comentarios del director y actores.
- 7 escenas inéditas.
- Documental de la BBC: "El tema de Poughkeepsie"
- Documental: "Lo que nunca se supo de French Connection".
- Detrás de las cámaras.
- 3 Galerías de fotos.
- Tráiler original de cine.



PELÍCULA: MB — EXTRAS: MB





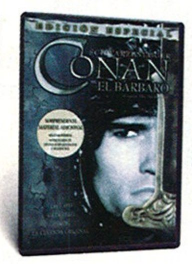


■ **Otro clásico del cine de aventuras**

Conan el Bárbaro

Schwarzenegger se estrenó en esto del cine con una película que le iba de perillas: sólo tenía que lucir su físico, permanecer impasible y liarse a espadazos y mamporros con todo el que se pusiera delante. Eso sí, culminó una fantástica película de aventuras plagada de acción, magia, malos muy malos, buenos no tan buenos y damiselas en apuros. Un clásico que ahora nos llega con una buena cantidad de extras y la calidad del formato digital.

■ **Para todos los seguidores del héroe y de las aventuras.**



FICHA TÉCNICA

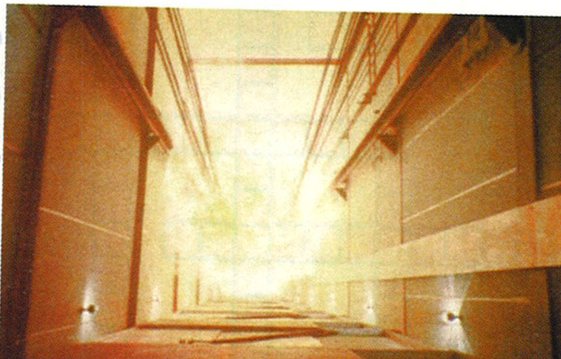
Distribuidor Fox.
Precio 24,01€.
Discos 1.
Idiomas
- Castellano 5.1, Inglés 5.1.

Subtítulos
- Castellano, inglés.

Extras
- Comentarios del director y de Schwarzenegger.
- Cómo se hizo (55 min.).
- Escenas inéditas.
- Vídeo de efectos especiales.
- Notas de producción.
- Páginas del equipo y reparto.
- Tráiler de cines.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB



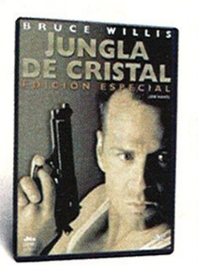


■ **El mejor Jonh McLane en Edición Especial**

Jungla de Cristal

La película que catapultó a la fama a Bruce Willis se estrena ahora en DVD en una edición especial que entusiasmará a los seguidores de las películas la acción. El policía John MacLane se encuentra en un rascacielos que ha sido tomado por un grupo de terroristas y sólo él puede hacer algo. Explosiones, tiroteos, mucha tensión y hasta humor. Entre sus extras hay 2 "huevos de pascua", es decir, dos extras ocultos.

■ **Para seguidores de las buenas películas de acción.**



FICHA TÉCNICA

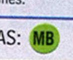
Distribuidor Fox.
Precio 27,01 €.
Discos 2.
Idiomas Castellano 5.1 y DTS. Inglés 5.1.
Subtítulos
- Castellano, inglés.

Extras
- Versión extendida.
- Comentario del equipo.
- Escenas comentadas por el productor de efectos especiales.
- Escenas inéditas.
- Taller de editar escenas (75 min.).
- 3 escenas multiángulo.
- Galería de fotos.
- Guión.
- Tráilers y spots...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: E

LOS + VENDIDOS

(N) **1. El bosque animado**
■ Género: **Infantil**
■ Distribuidora: **Walt Disney Com.**
■ Precio: **(24,01 €)**



(=) **2. Shrek**
(↓) **3. Pearl Harbor**
(↓) **4. La Amenaza Fantasma**
(↓) **5. Tomb Raider**
(↓) **6. Final Fantasy**
(=) **7. Blancanieves**
(↑) **8. El diario de Bridget Jones**
(↓) **9. Torrente 2**
(=) **10. El Emperador y sus Locuras**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Operación Sword Fish**
■ Género: **Acción**
■ Distribuidora: **Warner**
■ Precio: **(24,01 €)**

(N) **2. The Mexican**
(N) **3. Hora Punta 2**
(↑) **4. Evolution**
(↓) **5. El diario de Bridget Jones**
(N) **6. Blair Witch Project 2**
(N) **7. Conspiración en la red**
(N) **8. Spy Kids**
(N) **9. Down to Earth**
(N) **10. Cut**

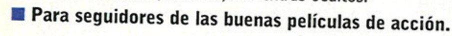
Listas cortesía de



NUESTROS FAVORITOS

(↑) **1. La Amenaza Fantasma**
■ Género: **Aventuras**
■ Distribuidora: **Fox**
■ Precio: **(30,02 €)**

(↓) **2. Gladiator**
(=) **3. El Regreso de la Momia**
(↑) **4. Final Fantasy**
(N) **5. Matrix (E.E.)**
(↓) **6. Shrek**
(N) **7. Jungla de Cristal (E.E.)**
(N) **8. El emperador y sus locuras**
(↓) **9. Tomb Raider**
(N) **10. Conan el Bárbaro (E.E.)**

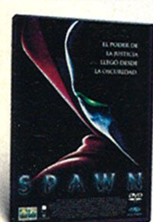


■ **El héroe del cómic que llegó desde el Infierno**

Spawn

Basada en un cómic e inspiradora de un videojuego para PlayStation, "Spawn" es la película que nos narra la historia de un agente del gobierno asesinado que vuelve a la tierra en forma de demonio para cobrarse venganza y evitar que las tinieblas dominen la tierra. Nada del otro mundo.

■ **Para fans del personaje, de los cómics y de las películas de superhéroes.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Español 5.1, Inglés 2.1

Subtítulos
- Español, inglés.

Extras
- Ficha técnica.
- Tráiler.
- Filmografías.
- Cómo se hizo.
- Página especial: "El Cómic".

■ PELÍCULA: R ■ EXTRAS: B

■ **Un clásico de la ciencia ficción, con un toque romántico**

Starman

Starman es una alienígena que responde a un mensaje enviado desde la Tierra, donde se enamorará de una mujer, Jenny, aprendiendo lo que es ser humano. Tras su pista está el gobierno, que quiere cogerle vivo o muerto. Una aventura de ciencia ficción con momentos tiernos y divertidos.

■ **Para los defensores de los alienígenas buenos y la tarta de manzana.**



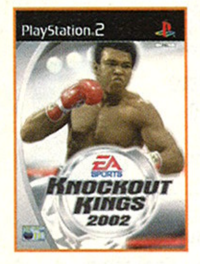
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Español 2.1 Inglés 5.1 Francés 5.1 Alemán 2.1 Italiano 2.1

Subtítulos
- Español, francés, inglés, alemán, polaco, checo, turco...

Extras
- Tráilers.
- Vídeo musical.
- Cómo se hizo.
- Comentarios de John Carpenter y Jeff Bridges.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: R

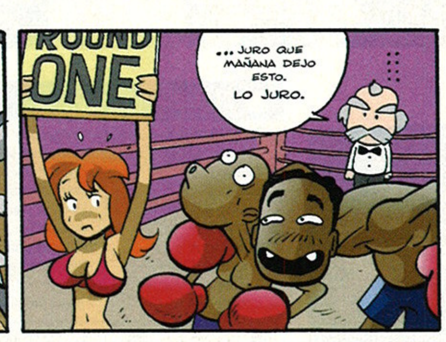


Este mes va de deporte, del duro deporte del boxeo. Si eres capaz de completar estos Pasatiempos, podrás ganar uno de los 10 *Knockout Kings 2002* para PS2 que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR



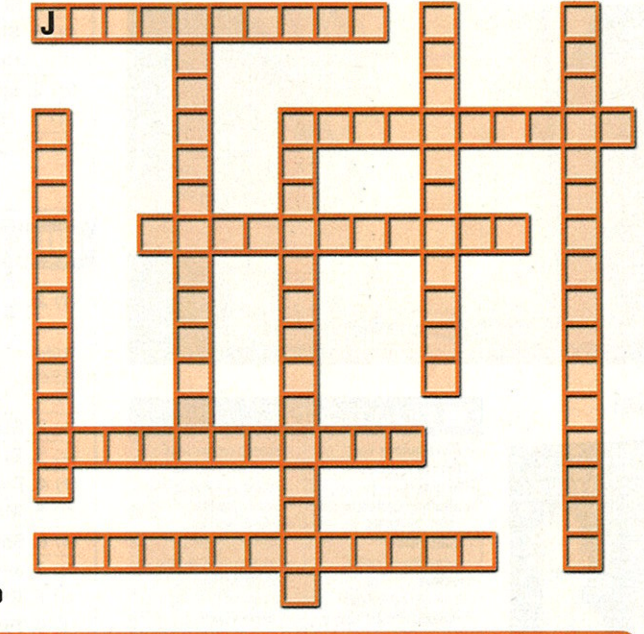




LEYENDAS DEL RING

SIRVA ESTA PRUEBA PARA HOMENAJEAR A ESAS LEYENDAS DEL BOXEO DE AYER Y HOY QUE HICIERON VIBRAR LOS CUADRILÁTEROS. Encuentra en la cruzada los nombres de 10 míticos boxeadores.

1- **JOE FRAZIER**
2- **ROCKY MARCIANO**
3- **LARRY HOLMES**
4- **FLOYD PATTERSON**
5- **MUHAMMAD ALI**
6- **LENNOX LEWIS**
7- **GEORGE FOREMAN**
8- **FRANK BRUNO**
9- **JACK DEMPSEY**
10- **EVANDER HOLYFIELD**



MINI CRUCIGRAMA

BUENO, ¿QUÉ TE PARECE SI DESPUÉS DE EJERCITAR LOS MÚSCULOS EN EL GIMNASIO HACEMOS QUE TRABAJE UN POCO EL COCO Y RESOLVEMOS ESTE CRUCIGRAMA CONSOLERO?



Definiciones:

Horizontales:

1. La Meca del videojuego.- Super.
2. Cifra romana que vale mil.- 24 horas.
3. Desecha.- Abreviatura de Don.
4. Desesperación, angustia.
5. Símbolo químico del oxígeno.- Parte de un hospital destinado a las esperas.

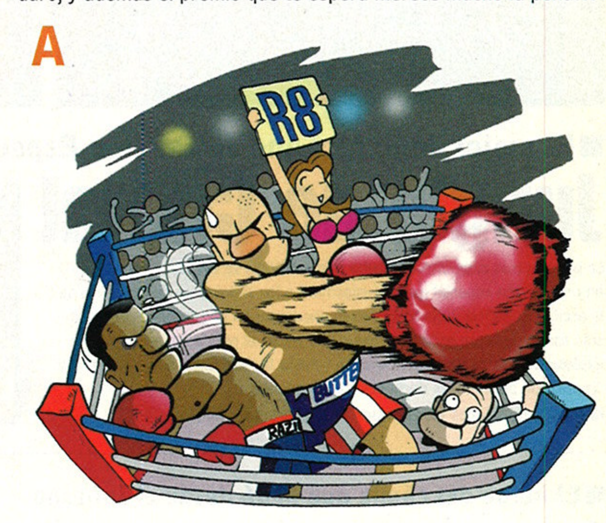
Verticales:

1. Sinónimo despectivo de cara. 2. Persona de íntima confianza.
3. Variedad de manzana. 4. Cuarta vocal.- Sistema de frenado.
5. No disponible.- Película de Steven Spielberg. 6. En inglés ídolo.
7. Abreviatura de santo.- Primera letra.

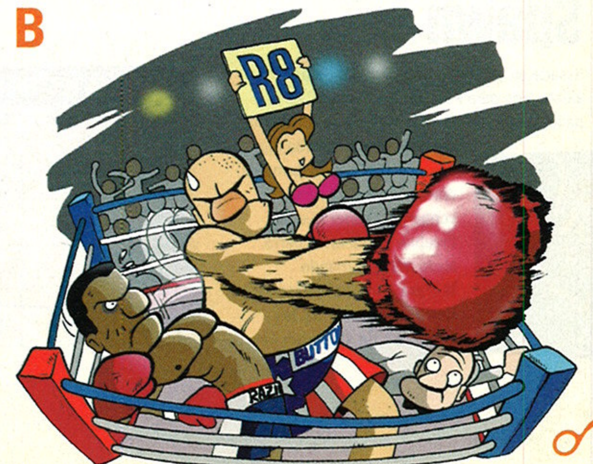
BUSCA LAS DIFERENCIAS

SEGURO QUE DESPUÉS DE TANTO GOLPE RECIBIDO Y TANTOS ASALTOS TE COSTARÁ UN POCO ENCONTRAR LAS 12 DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS. Pero este deporte es así de duro, y además el premio que te espera merece mucho la pena...

A



B



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *KO Kings 2002* para PS2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Marzo y el 25 de abril de 2002.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos



PLAYSTATION 2 — 299,95

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO O PARTICIPA EN EL SORTEO DEL AUTÉNTICO CHALECO DE SOLID SNAKE







COMPRA SHADOWMAN 2: SECOND COMING Y CONSIGUE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

PS 2

- DYNASTY WARRIORS 3 — 64,95
- GRAN TURISMO 3: A-SPEC — 29,95
- MAXIMO — 59,95
- SHADOW HEARTS — 59,95
- TEKKEN TAG TOURNAMENT — 29,95
- TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 — 74,95

PS One

- PLAYSTATION PS One — 119,95
- PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 139,95
- PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER — 142,95
- C-1 RESISTENCIA FINAL — 29,95
- E.T. EL EXTRATERRESTRE — 29,95
- FINAL FANTASY VI + DEMO F. FANT. X PS2 — 15,95
- MEGAMAN X6 — 24,95
- PETER PAN EN EL PAÍS DE N. JAMÁS — 29,95
- TIME CRISIS: OPERATION TITAN — 22,95



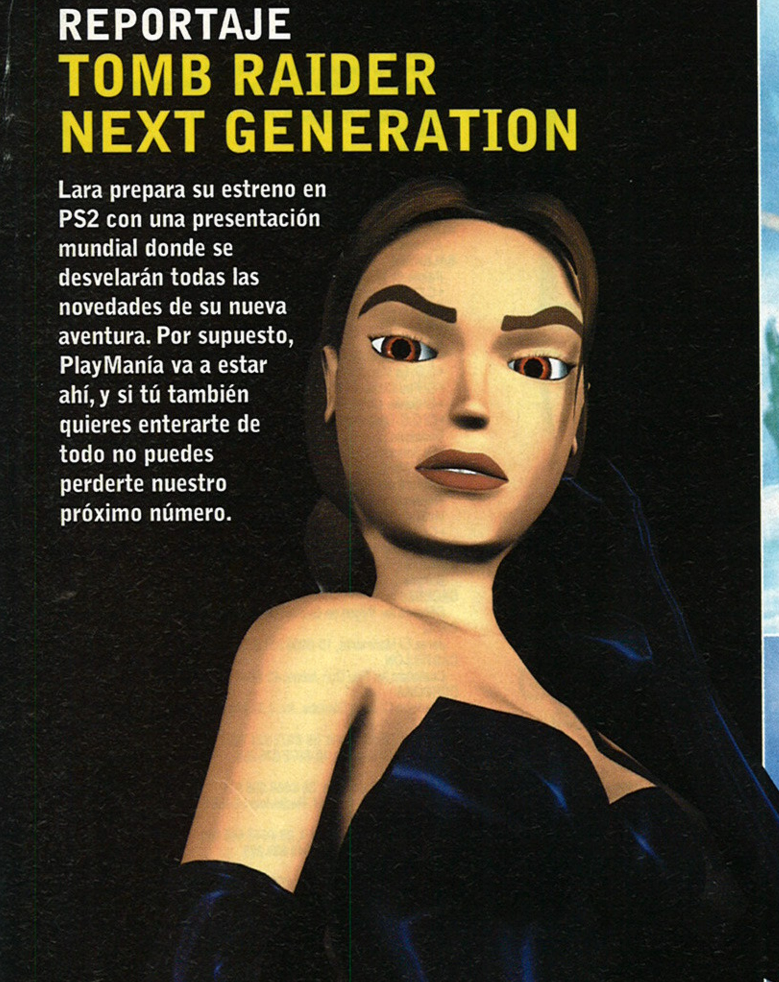
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de marzo al 15 de abril de 2002.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• ~~C/ Sants, 17 ©932 966 923~~
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271





REPORTAJE
TOMB RAIDER NEXT GENERATION

Lara prepara su estreno en PS2 con una presentación mundial donde se desvelarán todas las novedades de su nueva aventura. Por supuesto, PlayManía va a estar ahí, y si tú también quieres enterarte de todo no puedes perderte nuestro próximo número.



REPORTAJE
JUEGOS DE GUERRA

La II Guerra Mundial está de moda, como demuestra la larga serie de juegos basado en este acontecimiento que llegará a PS2 en los próximos meses: *Commandos 2, Medal of Honor, Prisioners of War...*

GUÍA COLECCIONABLE
GRAN TURISMO 3

Nuestra guía coleccionable especial, ya sabéis, de las de guardar en las cajas de los juegos, estará dedicada el mes que viene al mejor juego de PS2: *Gran Turismo 3.*

El número 40 de **PlayManía** te ofrecerá la mejor información sobre todo lo relacionado con **PS2**. Así, junto con la completísima guía coleccionable de **Gran Turismo 3** encontrarás la solución completa a juegos como **Head Hunter** y alguna sorpresa más. Por supuesto, analizaremos títulos tan esperados como **Blood Omen 2** o **Commandos 2**. Todo sin olvidarnos del mejor fútbol de cara al Mundial, encarnado en **Mundial FIFA 2002**. El famoso superhéroe **Spiderman**, su videojuego y su película, también tendrán un importante hueco en la revista junto al esperado regreso de Lara. Y por supuesto, no faltarán las secciones donde ayudaros a hacer vuestras compras, como la **Guía de Compras** o la **Comparativa**, así como el **Consultorio**, los **Pasatiempos**, los **trucos** más novedosos o las últimas noticias de la **Actualidad**, entre otras muchas cosas. ¿Te lo vas a perder?

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A



Y ELIGE...



12 NÚMEROS POR SÓLO 29€ (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR



ó 12 NÚMEROS + TORRE DVD POR SÓLO 33€

Torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€.
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



902 15 17 98
(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

REINA LA CORRUPCIÓN

GOBIERNAN LAS CORPORACIONES

SÓLO UN HOMBRE PUEDE DETENERLES



ES HORA DE REUNIRTE CON EL HACEDOR









PlayStation 2

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70





EIDOS
INTERACTIVE